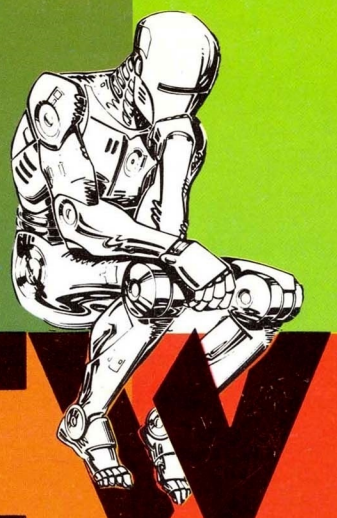
SPECIAL LIGHT PEN



l'écho du PCW

Juillet - Aout 1986 - N° 1 - 30 F.

- Comment choisir une Comptabilité.
- Bancs d'essai Exclusifs.
- Quoi de neuf Outre - Manche.
- Le plein de Programmes.
- Basic, le bon départ.
- GSX : Du nouveau.

VENTE EXCLUSIVEMENT AUX REVENDEURS

INNELEC

OFFRES SPÉCIALES NOUS CONSULTER

DU SERIEUX POUR VOTRE AMSTRAD PCW - 8256-8512

COMPTABILITÉ		
COMPTA · ALIENOR	LOGICYS	1055,54 F*
FACTURATION		
FACTURATION STOCKS	LOGICYS	1755,28 F*
FICHIERS		
ACT 1	LOGICYS	807,00 F*
GESTION DE FICHIER	LOGYS	260,00 F*
POCKET BASE	MICROPRO	790,00 F*
GESTION DOMESTIQUE		
GESTION DOMESTIQUE	LOGYS	245,00 F*
GRAPHIQUE ET D.A.O.		
DR GRAPH	DIGITAL RESEARCH	649,00 F*
DR DRAW	DIGITAL RESEARCH	649,00 F*
GENECAR	COBRA SOFT	199,00 F*
LANGAGES		
C BASIC	DIGITAL RESEARCH	649,00 F*
PASCAL MT/+	DIGITAL RESEARCH	649,00 F*
TABLEUR		
POCKET CALC	MICROPRO	450,00 F*
TRAITEMENT DE TEXTE		
POCKET WORDSTAR	MICROPRO	890,00 F*
DIVERS		
DEVIS TRAVAUX	LOGICYS	1280,88 F*
JEUX		
AMSTRADAMES	COBRA SOFT	199,00 F*
BRIDGE PLAYER	C.P. SOFTWARE	220,00 F*
3D CLOCK CHESS	C.P. SOFTWARE	159,00 F*
FORCE 4-MISSION DETECTOR	COBRA SOFT	199,00 F*
GRAPHOLOGIE - BIORYTHMES	COBRA SOFT	199,00 F*

*PRIX PUBLIC TTC HABITUELLEMENT CONSTATES.

EN VENTE FNAC-MAJUSCULE, PLEIN CIEL, CARREFOUR, EUROMARCHÉ, RALLYE, AUCHAN, CONTINENT, CORA, NASA ET REVENDEURS SPÉCIALISÉS COCONUT, DURIEZ, HYPER CB, GÉNÉRAL VIDÉO ETC... REVENDEURS ET SPÉCIALISTES CONTACTEZ-NOUS.

Appelez le (1) 48 91 00 44

INNELEC 110 BIS AVENUE DU GÉNÉRAL LECLERC 93506 PANTIN CEDEX

L'ECHO DU PCW

Une revue indépendante, éditée par :

LOGI'STICK édition

RC. PONTOISE 325 608 362 - APE 7704
Centre d'Affaires Paris Nord - Le Bonaparte
BP 37 - 93153 LE BLANC MESNIL CEDEX

Distribué aux revendeurs spécialisés
et par abonnement par :
D.D.I - Duplication et Diffusion Informatiques
Centre d'Affaires Paris Nord - Le Bonaparte
BP 37 - 93153 LE BLANC MESNIL CEDEX
TELEX 213396 F - TEL (1) 48.67.28.44 +

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION - REDACTEUR EN CHEF
Gilles PROBST

CHEF DE RUBRIQUE GESTION - COMPTABILITE :
MME LACAILLE
CHEF DE PUBLICITE : Christian CHENEAU
SECRETAIRE DE REDACTION :
Dominique BRESCHI
REAPPROVISIONNEMENT ET
PROMOTION COMMERCIALE :
Eric LOYEAU
PHOTOGRAPHE : Philippe GUERIN
CONCEPTION GRAPHIQUE - FABRICATION :
Yves-Pierre VEDERE

couverture
REGIFLIGHT INTERNATIONAL
photogravure et impression
IMPRIMERIE DU PARC - BLANC MESNIL

DEPOT LEGAL 3e TRIMESTRE 1986

TEL. REDACTION : (1) 48.67.28.44
TEL. ADMINISTRATION : (1) 48.67.89.54
Collaborateurs ayant participé
à la rédaction de ce numéro :
Catherine BALOUGIE - Pierre PAND
Marc HERMION - Germain DELALANDE
A. FRIEDRICH - DR LOCO

INSCRIPTION I.S.B.N. EN COURS

Correspondance :

Toutes réclamations, questions techniques ou relatives aux articles de L'ECHO, demandes d'adresses ou de documentations doivent être formulées par écrit à LOGI'STICK Edition en mentionnant sur l'enveloppe le service concerné.

Les manuscrits non réclamés par les auteurs ne sont pas retournés.

L'ECHO DU PCW décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. La loi du 11 Mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part que "Les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que "les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration" "toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite" (alinéa 1 de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivant du code pénal.

L'ECHO DU PCW (C) LOGI'STICK 86

en couverture : Monsieur le directeur a trois secrétaires et cela ne l'empêche pas d'apprendre à taper sur son PCW...

BANC D'ESSAI

○ Les émules d'Hippocrate triomphent sur PCW Page 18 : Comment l'arrivée d'un nouveau logiciel peut-il mettre en émoi une jeune programmeuse...

○ Sur l'écran vert de mes nuits blanches Page 44 : Est-il possible que le plus vil des tricheurs puisse faire un banc d'essai sur 3D CLOCK CHESS ?

○ Le hard du mois Page 27 : Il dessine, il trace, il écrit, il fait tout, tout, tout. C'est le stylo optique de ELECTRIC STUDIO mis à nu.

○ Le livre du mois Page 12 : On en rêvait et la voilà... La bible du JETSAM et de son environnement est arrivée sur terre.

○ Le soft du mois Page 40 : Comment Charly transforme son maître en virtuose du clavier.

DOSSIER

○ Le choix des questions pour une question de choix Page 13 : Premier article d'une série sur la comptabilité. Ou comment éviter les erreurs de l'inexpérience.

PROGRAMMATION

○ Un départ saisissant Page 37 : Apprendre à tenir la plume et démarrer, dans un fauteuil, l'apprentissage du basic.

○ La fin d'un rêve ? Page 20 : La vérité sur GSX en un programme et deux codes opératoires.

○ Poker folies Page 41 : Jeu où Bill a souvent le dernier mot...

○ Les confidences de LOCOSCRIPT Page 32 : LOCOSCRIPT se confesse et nous donne ses derniers tuyaux.

REPORTAGE

○ Reportage Page 9 : L'ECHO en Angleterre... Ils sont fous ces Grands Bretons... du PCW bien sûr

La vedette du mois Page 11 : A tout Seigneur, tout honneur, Chris Whittington de CP SOFTWARE révèle les sources secrètes du 3D CLOCK CHESS.

RUBRIQUES DIVERSES

Editorial Page 3

Toutes les nouveautés Page 4

Feuillet central : Commander, écrire, répondre, ce feuillet est aux lecteurs... Page 24

Le saviez-vous ? Page 47

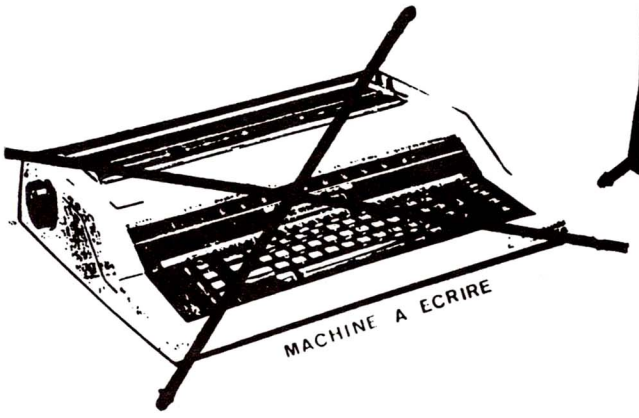
Les PCWISTES écrivent Page 48

Les spécialistes du PCW Page 19

INDEX DES ANNONCEURS

ARIES page 12 - D.D.I page 44,48 et 4ème de couverture - COBRA page 35 - INNELEC 2ème de couverture - LOGICYS page 33 - MERCI page 2 - SEMAPHORE page 8 - VIDEOSHOP 3ème de couverture.

FAITES DE LA PLACE SUR VOTRE BUREAU

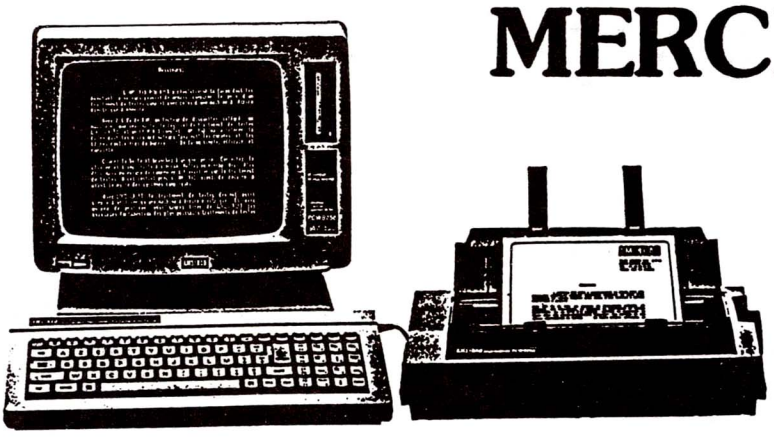


TOUT EN UN AVEC AMSTRAD

ET

MERCITEL

PRIX de LANCEMENT



PCW 1 — 1 190F HT
Interface + câble liaison MINITEL

PCW 2 — 2 645F HT
Interface + Modem Universel

PCW 8256 — **4997** FHT

PCW 8512 — **6484** FHT

M E R C I T E L

1. - SOUS MINITEL -

- Copie rapide sur Drive M
- Copie sur disquette (1K/Page soit 700 pages sur le Drive B)
- Copie Imprimante

2. - HORS MINITEL -

- Gestion des Pages
  Permet de reprendre les pages, et d'en extraire les informations désirées.
- Copie Imprimante
- Traitement sélectif d'une page
  Permet à l'aide d'un curseur, d'extraire des zones complètes, et de les recopier dans un autre fichier sur disque.
- Traitement par masque (Création de masque - Extraction par masque de la page X à la page Y)

3. - GESTION DU FICHIER SELECTIF

a. RAZ du Fichier
b. Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe 2.
c. Modification des zones extraites

4. - IMPRESSION ETIQUETTES -

- Gestion manuelle - Entrée manuelle sur le fichier venant des pages "Annuaires"
- Impression des Adresses au Format "Annuaire Electronique"
- Impression des Etiquettes "Mailing"

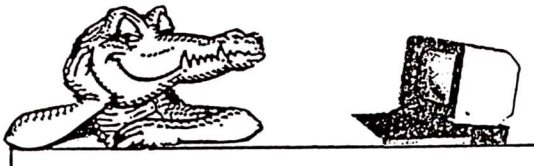
5. - MAIL 232.COM sous CP/M -

F1. Permet de régler la vitesse de Transmission/Réception et les bits de synchronisation
F3. Transmission de Fichier/Réception de fichier
F5/F7. Emulation Mode Terminal "VT52/Z19

* Tous les fichiers créés en séquentiel sont compatibles DBASEII, WORDSTAR, etc .....

Commande :

Chèque à la commande + 75,00 F de frais de port



M.E.R.C.I.

Maintenance Electronique Reconditionnement Construction Informatique

23, Rue de la Mouchetière
Z.I. INGRE 45140 ST JEAN DE LA RUELLE

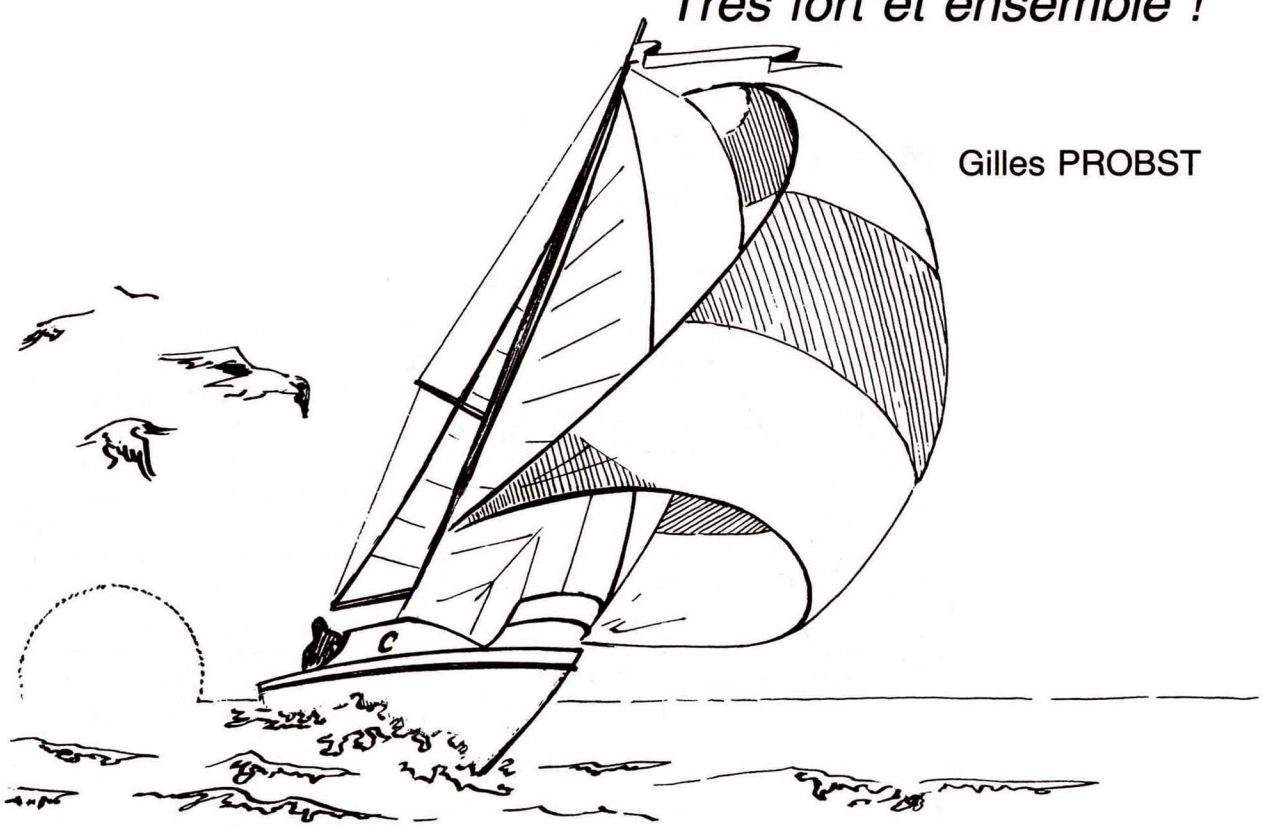
☎ 38.72.22.83
38.43.11.83

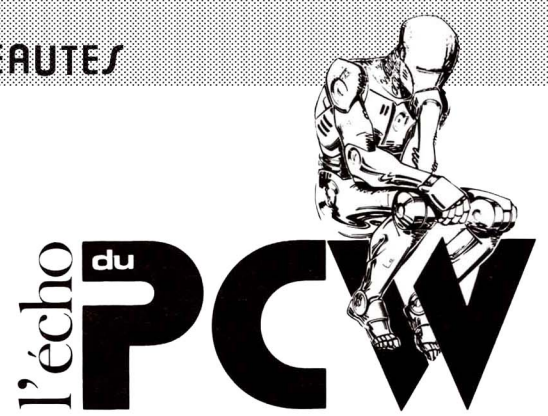
Joyce.

Un équipage entier pour le mener au port où nous l'attendons tous. Il faut tenir la voile dans ce vent qui grandit, pour voguer, sans attendre que la brise l'oublie. Et vous, comme un premier regard, vous servirez son phare pour qu'il tienne un bon cap. La lumière qui va loin traverse des cieux clairs où l'on peut parler bien et encore mieux comprendre. Nul n'est grand, nul n'est faible. Un seul charme agit. C'est sa simplicité... De plus frêles esquifs ont vaincu les tempêtes. Confiants en la passion qui leur menait la barre. Cette passion existe, elle s'insuffle déjà et, comme vous, j'ai confiance. L'horizon est à lui parce que nous le voulons.

Très fort et ensemble !

Gilles PROBST





VOS YEUX VALENT DE L'OR...

Les ophtalmologistes sont formels, l'écran de l'ordinateur a des effets dévastateurs pour nos yeux si les précautions élémentaires ne sont pas prises. D.D.I a trouvé la meilleure solution. Elle consiste en un écran optique qui se pose très simplement sur l'écran. Les avantages sont nombreux :

- Protection des yeux.
- Suppression des reflets génants.
- Baisse des taux d'électricité statique.

Cette protection indispensable va mettre enfin un terme à vos maux de tête et à la fatigue occulaire.

PRIX 350 TTC. D.D.I CAPN LE BONAPARTE BP37 93153 LE BLANC MESNIL CEDEX.

L'ECOLE DES PCW...

AVIS AUX PARISIENS !

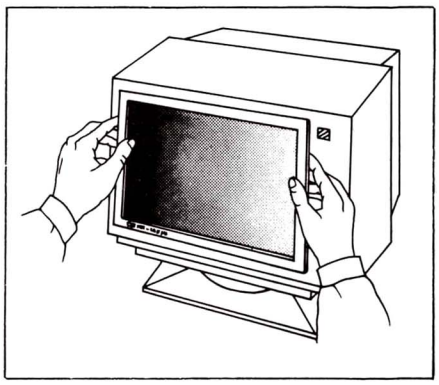
Si **LOCOSCRIPT** vous donne des aigreurs, **MULTIPLAN** vous laisse perplexe et **WORDSTAR** songeur... Courrez immédiatement au **VIDEO CLUB DE BOBIGNY**. On y soigne tous ces maux en proposant des cours personnalisés sur place ou sur site par professeurs du 3ème cycle... Le rêve !

V.C.B.2
GARONOR 190 BP 320 93614 AULNAY-SOUS-BOIS TEL.: 48.67.66.01

ET AUX BOURGUIGNONS...

Même combat pour **A.R.G. Informatique** à Chalon-sur-Saône. Des spécialistes aguérris, du matériel et des logiciels en stock, ils ont tout pour assurer une formation complète et efficace. N'hésitez donc pas à leur soumettre tous vos petits problèmes et profitez-en pour visiter leurs nouveaux locaux.

ARG Informatique
32 rue de la paix 71 CHALON SUR SAONE TEL.: 85.93.20.01



MINITELEZ-MOI...

Le spécialiste de la connection minitel est incontestablement M.E.R.C.I et pour le rester, il améliore constamment ses produits. Ainsi l'interface Mercitel (nous la testons pour vous faire un banc d'essai complet) vient de subir un lifting dont nul ne se plaindra.

Outre qu'elle permet l'émulation minitel à savoir qu'elle se substitue à votre minitel habituel pour vous offrir plus de fonctions telles que masquage des écrans, mémorisation des informations reçues, elle accepte maintenant de masquer les recherches (exemple : recherche par rue), elle édite des listes ou des étiquettes en fonction des limites préalablement fixées (exemple : par secteurs d'activité) et super must, elle réceptionne les codes spéciaux pour la sauvegarde disque à partir du serveur.

C'est indéniablement très alléchant...

MERCI 23 rue de la Mouchetière Z.I. INGRE 45140 ST JEAN DE LA RUELLE
TEL.: 38.72.22.83

PLEIN PRO CHEZ GESTION SYSTEMES.

Jeunes, ils le sont, mais grande est leur expérience. Après un long parcours dans l'édition, **Eric WALKER** et **Thierry DORBE** viennent de créer leur société de développement. Un seul objectif: mettre leur énergie dans les applications verticales. Donc du pro à revendre, en commençant par un pack de gestion comprenant : Une comptabilité nouveau plan comptable, facturation stock, analyse de bilan, gestion de fichiers avec édition d'étiquettes. Nous espérons pouvoir révéler tous les atouts de ce pack dans notre prochain numéro.

En attendant, nous avons déjà sur notre billard un logiciel nommé **AVOCAT** et destiné aux professionnels du même nom. Accompagné d'un manuel très clair (plus de 40 pages), ce soft permet aux porteurs d'hermines de suivre dans le moindre détail chacune de leurs affaires. Temps passé en audience, en rendez-vous, adresse du confrère, notes aux avoués, tout est soigneusement tenu à jour dans une présentation impécable.

AVOCAT DE GESTION SYSTEMES 2500 F HT
7 à 9 rue des Petites Ecuries 75010 PARIS tél.: 48.24.32.52

DERNIERES MINUTES... DERNIERES MINUTES... DERNIERES MINUTES...

(c'est quand tout est fini qu'on nous le dit !)

Pierre PAND est sur les dents... Alors qu'il commençait à peine à se remettre doucement de ses aventures Clock chessiène, voilà que déboule sur son bureau (Blindé) le jeu de **DAME de COBRA**... A en juger par la couleur de ses yeux, le jeu semble bon (rouges violacés, les initiés le savent). Malheureusement, encore sous le choc post opératoire, il est incapable de nous indiquer si son **PCW** accepte de nous faire un banc d'essai. Nous conseillons donc aux lecteurs d'insister au près de **CHARLY** (le **PCW** fou de Pierre PAND). D'avance merci.

DAMES de COBRA vendu par COBRA au prix public de 199 F.

BAT MAN est là. Le grand jeu d'aventure aux supers graphismes de **OCEAN**, un géant anglais du jeu à grand spectacle, vient d'arriver en France. 150 pièces différentes à visiter, une énigme palpitante et un graphisme Hollywoodien font de ce jeu une valeur sûre pour les mois à venir.

BAT MAN OCEAN vendu par D.D.I à un prix public de 190 F.

DISC-MATE du **SIREN SOFTWARE** dont nous avons fait écho dans le reportage sur **AMSTRAD USER SHOW** est maintenant traduit et distribué par **SEMAPHORE LOGICIEL**.
Cette utilitaire offre l'énorme avantage d'accélérer la vitesse d'accès disquette de près de 20 %

Ce logiciel comporte aussi un éditeur d'index et un copieur de fichiers que les réfractaires de **PIP.COM** apprécieront. Le test complet par **L'ECHO** ne saurait tarder...

DISC MATE de SIREN vendu par SEMAPHORE LOGICIEL a un prix public de 300 F.

* *
*

COLLABOREZ !

Vous avez développé des programmes ou des applications sur les logiciels du marché ?
Vous voulez faire partager vos compétences dans une spécialité qui vous tient à cœur ?
Vous connaissez, sur le bout des doigts, un ou plusieurs programmes qui passionneraient les PCWISTES ?
Alors, pourquoi ne pas collaborer à la rédaction de L'ECHO ?
C'est tout simple... Il n'y a que le premier pas qui coûte !
Ecrivez donc à Gilles PROBST en lui communiquant vos idées, vos réalisations ou vos projets.
Il sera ravi de vous accueillir dans son Equipe.

COMMENT EST-CE POSSIBLE ???

Certain d'entre vous n'ont pas encore de **PCW** et s'informent, en nous lisant, de l'opportunité d'un tel achat (ils ont bien raison !).
Pour les aider et éviter de refaire ce que nos confrères ont déjà fort bien fait, nous leur donnons en annexe la liste des bancs d'essais parue à ce jour dans la presse informatique (si vous en connaissez d'autres, adressez-les nous; d'avance merci.)

MICRO SYSTEMES JUILLET 86 : Tél 42.00.33.05
SOFT ET MICRO MARS 86 : Tél 45.77.65.02
L'ORDINATEUR INDIVIDUEL JANVIER 86 : Tél 42.40.22.01
AMSTRAD MAGAZINE NOVEMBRE 85 : Tél 42.41.81.81
SCIENCE ET VIE MICRO OCTOBRE 85 : Tél 45.63.87.46
MICRO STRAD OCTOBRE 85 : Tél 42.40.22.01

Avec ces éléments, il serait impardonnable de ne pas pouvoir faire le bon choix !

QUE D'ORDRE, QUE

DISQUETTE DE TRAVAIL

*Le **PCW** est un ordinateur fascinant aux possibilités tellement multiples que l'on finit par s'y perdre quelque peu. **CP / M+, LOCOSCRIPT, BASIC, GESTION DE FICHIERS,** autant d'applications que de disquettes utilisées dans tous les sens et, le temps aidant, un véritable chantier sur nos bureaux et surtout dans nos disquettes. La solution existe (Je l'ai vue !), elle consiste à s'organiser.*

Cette série que j'entreprends aujourd'hui concerne l'organisation de nos disquettes de travail. Vous vous rendrez vite compte que, outre les économies phénoménales que vous allez pouvoir realiser, votre développement et vos essais y gagneront un temps précieux dans l'archivage et la recherche.

DISQUETTE BASIC

Que vous ayez un 8256 ou un 8512, la solution sera la même. Votre 8256 peut grandir, il n'est pas question de tout refaire ce jour-là.

PRINCIPE

Par une utilisation judicieuse de certaines fonctions **CP / M+**, nous allons mettre à profit l'organisation du **PCW**.
Le **CP / M+** et Les programmes indispensables ou très utiles sont mis sur une face d'une disquette destinée au lecteur **A**. Dès le départ, un fichier **PROFILE. SUB** transfère les programmes utiles dans le lecteur virtuel **M** et le programme **SETDEF** établi un ordre de lecture des disquettes afin que nos lectures se fassent effectivement sur la disquette qui doit les contenir.

Les programmes indispensables sont répertoriés dans le tableau 1.
BASIC. COM indispensable pour une disquette basic.
DIR. COM pour connaitre le contenu de vos disquettes.
J12FCPM3. EMS ou **J14FCPM3. EMS** est le **CP / M+** donc rien sans lui.
SETKEYS. COM souvent utile. Pour la redéfinition des touches du clavier.
SHOW. COM pour l'affichage de certains paramètres d'état des disquettes (place, RO / RW, user actif, etc...)
TYPE. COM sert à la visualisation des fichiers créés avec **RPED.**
SUBMIT. COM, PROFILE, SUB et **PIP, COM servent aussi à la copie de vos fichiers basic.**

Les programmes secondaires sont répertoriés dans le tableau 2.
DATE. COM affichage ou modification de la date et de l'heure.
RENAME. COM pour modifier le nom des fichiers.
SET. COM pour le paramètrage de vos disquettes (mot de passe, date, RO / RW, etc...)
SETLST. COM paramètrage de l'imprimante.
SETSIO. COM pour le paramètrage de la **RS 232.**

Vous noterez que j'ai omis **ERASE. COM, LANGUAGE. COM, SET24X80, COM** et **PAPER. COM** dont toutes les possibilités sont accessibles directement en basic :

ERASE. COM par **ERA N : NOM. EXTENSION** ou **N :** est le lecteur et **NOM** le nom du fichier suivi de son extension.
LANGUAGE. COM par **PRINT CHR$(27) ; "2" ; CHR$(N) ou N est le numéro de langue.**
SET24X80. COM par **PRINT CHR$(27) ; "x"**
PAPER, COM par des séquences **ESCAPE** dont le nombre m'empêche ici de les décrire. Vous pourrez les retrouvez dans le manuel **N° 1, ANNEXE 3.**

PROCEDURE

- Formatez avec **DISCKIT** une disquette (lecteur **A**) sur les 2 faces. Si vous possédez 2 lecteurs, répétez l'opération pour le lecteur **B**.
- Transférez en **M**, à l'aide de **PIP. COM**, la totalité des programmes indispensables et secondaires (en fonction de vos besoins). Le détail de la procédure est décrit dans le tableau 3.
- Transférez la totalité des fichiers contenus en **M** sur une des faces de la disquette du lecteur **A** (voir tableau 3).
- Créez le fichier **PROFILE, SUB** sur la face **1** avec les autres programmes (tableau 4).
- Votre disquette travail est prête. Pour le vérifier, appuyer sur :

SHIFT + EXTRA + EXIT

- Le **CP / M+** se charge, lance automatiquement **PROFILE, SUB** qui transfère en **M** la totalité des fichiers utiles, affiche par **SHOW** la place restante sur tous les lecteurs et lance le basic.
- Retournez la disquette de lecteur **A**, Faites **DIR**, vous constatez qu'elle est vide (à l'exception de **RPED. BAS** si vous n'avez qu'un seul lecteur). Elle contiendra tous les fichiers que vous allez maintenant créer sous basic ou avec **RPED. BAS.** Si vous travaillez avec 2 lecteurs, les fichiers créés avec **RPED. BAS** iront sur la face **2** du lecteur **A** et les fichiers basic iront sur le lecteur **B.**

SAUVEGARDE DES PROGRAMMES BASIC

Ce chapitre concerne la sauvegarde de vos programmes basic en fonction du nombre de lecteurs et de tout ce qui vient d'être abordé.
Le détail complet se trouve dans le tableau 5.

Cette première disquette de travail est maintenant complètement opérationnelle. Si vous éprouvez la moindre difficulté, n'hésitez pas à m'écrire. Je ferais de mon mieux, soit pour vous répondre personnellement, soit pour éclaicir, dans le prochain numéro, les points qui pourraient paraître obscurs à la majorité d'entre vous.
En attendant notre prochaine disquette de travail, je vous conseille de méditer cette pensée de **Samuel SMILES...**

Une place pour chaque chose et chaque chose à sa place.

Germain DELALANDE

FIGURE 1

Name	Bytes	Recs	Attributes	Name	Bytes	Recs	Attributes
BASIC COM	28k	224	Dir RW	DIR COM	15k	114	Dir RW
J14FCPM3 EMS	40k	320	Dir RW	PIP COM	9k	68	Dir RW
PROFILE SUB	1k	1	Dir RW	RENAME COM	3k	23	Dir RW
SETDEF COM	4k	33	Dir RW	SETKEYS COM	2k	15	Dir RW
SHOW COM	9k	74	Dir RW	SUBMIT COM	6k	42	Dir RW
TYPE COM	3k	24	Dir RW				

Total Bytes = 120k Total Records = 930 Files Found = 11
Total 1k Blocks = 120 Used/Max Dir Entries For Drive A: 14/ 64

D'ORDRE...

FIGURE 2

Name		Bytes	Recs	Attributes	Name		Bytes	Recs	Attributes
DATE	COM	4k	23	Dir RW	RENAME	COM	4k	23	Dir RW
SET	COM	12k	61	Dir RW	SETLST	COM	2k	16	Dir RW
SETSIO	COM	2k	16	Dir RW					

Total Bytes = 24k Total Records = 159 Files Found = 5
Total 1k Blocks = 21 Used/Max Dir Entries For Drive M: 5/ 128

TABLEAU 3

1 / TRANSFERT DES PROGRAMMES EN LECTEUR M :

Laissez la disquette système 1 face **2** dans le drive **A** :

Faire

PIP M: = A : PIP. COM (RETURN)

Chargez dans **M** tous les programmes par :

PIP M : = A : NOM. * (RETURN) le **NOM** étant celui du programme à transférer.

Exemple : PIP M : = A : SUBMIT. * (RETURN)

Vérifiez par **DIR : M : (RETURN)** que la totalité des programmes choisis se trouvent en **M.**

2 / TRANSFERT DES PROGRAMMES EN LECTEUR A :

Immédiatement après la manipulation précédente. Mettez la disquette vierge face **1** dans **A** puis tapez la séquence suivante :

M : PIP A : M : =M: *.* (RETURN)

3 / TRANSFERT DE RPED. BAS :

Remettez la disquette système n° **1** face **2** dans **A** et faites :

PIP M : = A : RPED. BAS (RETURN)

Puis, dans le cas d'un seul lecteur de disque, mettez la face **2** de votre disquette de travail dans **A** et tapez :

M : PIP B : = M : RPED. BAS (RETURN)

TABLEAU 4

CREATION DU FICHIER PROFILE, SUB

Celle-ci implique que vous ayez suivi les 3 étapes du tableau 3.

Remettez la face **2** de la disquette système **1** et tapez :

(SHIFT) + **(EXTRA)** + **(EXIT)**

Tout redémarre à zéro. Dès l'apparition de **A**> tapez **BASIC RPED (RETURN)**.Cette procédure charge la basic qui automatiquement lance le programme d'édition **RPED.** Une fois le menu de **RPED** à l'écran, mettez la disquette de travail, face **1** dans le lecteur **A** et tapez **F3** pour créer le fichier **PROFILE. SUB.** Tapez son nom suivi de **(RETURN)** dès que **RPED** vous le demande.

La page vierge de **RPED** apparaît. Il faut maintenant tapez les lignes suivantes :

PIP M : = *. COM (RETURN)
SETDEF M :, B:, A :(RETURN)
SHOW (RETURN)
BASIC (RETURN)

Cette suite est identique quelque soit le nombre de lecteurs disponibles.

Tapez **(EXIT)** 2 fois pour sortir de **RPED** et retourner sous **CP / M** (signifié par **A** >). Vous pouvez vérifier que votre fichier est correct en tapant :

TYPE PROFILE. SUB (RETURN)

Si tout est conforme vous devez lire à l'écran les 4 lignes que vous venez de saisir sous **RPED** si non recommencez l'opération.

TABLEAU 5

Pour sauvegarder un programme basic, il faut s'assurer, au préalable, des points suivants :

1 / LA DISQUETTE :

Une disquette correctement formatée est dans le lecteur voulu.

2 / LA PLACE :

Elle est suffisante pour y loger le programme ou le fichier. Pour connaître la place libre sur les lecteurs :

SHOW (RETURN) (sous **CP / M)**

Pour connaître la taille d'un programme :

CLEAR : PRINT 31597-FRE(0) (RETURN) (sous basic)

3 / LES FORMATS :

CONVENTIONS :

N : est le NUMERO DU LECTEUR **(A :, B : ou M :)**

LE NOM DU PROGRAMME ne peut excéder **8** caractères.

FORMAT STANDARD : Sauvegarde par **SAVE "NOM : NOM DU PROGRAMME" (RETURN)**

Ce format est celui que vous devez utiliser pour vos sauvegardes courantes.

FORMAT ASCII : Par **SAVE "N : NOM DU PROGRAMME", A (RETURN)**

Ce format ne permet pas d'utiliser un programme. Il n'offre que la création d'un fichier **ASCII.**

FORMAT PROTEGE : Par **SAVE "N : NOM DU PROGRAMME", P (RETURN)**

Ce format fait une sauvegarde qui une fois rechargée interdit un certain nombre de fonctions telles que **LIST, EDIT,... (RUN ONLY).**

Il est donc réservé à la protection d'un programme et ne doit en aucun cas être utilisé avec un programme sur lequel on désire retravailler.

Le chargement s'effectue après vérification des points suivants :

1 / LA DISQUETTE :

Vérifiez par **DIR N : (RETURN)** (sous basic ou sous CP / M) que le programme voulu se trouve bien sur la disquette concernée.

2 / LA ZONE PROGRAMME :

Vérifiez par **LIST (RETURN)** qu'aucun programme ne s'y trouve déjà. **Celui-ci étant irrémédiablement détruit par la séquence suivante.**

3 / LE CHARGEMENT :

Dans tous les cas procédez au chargement par :

LOAD "N : NOM DU PROGRAMME" (RETURN)

DISC-MATE

Le premier utilitaire pour disquettes PCW contient trois programmes qui rendront d'appréciables services en rendant le gestion de vos disquettes plus facile et sure.

DISC-MATE propose un éditeur de catalogue complet et la possibilité de modifier tous les attributs des fichiers, de récupérer les fichiers accidentellement effacés, de protéger un fichier contre l'effacement ou de le cacher du catalogue. COPYFILE permet la copie de fichiers par sélection dans le catalogue et de n'importe quel lecteur vers n'importe quel lecteur. Oubliez les syntaxes ésotériques de PIP.!@**&$...

ZIPDISC, comme son nom l'indique, augmente la vitesse d'accès aux disquettes, tant en lecture qu'en écriture de plus ou moins 20%. Chargez ZIPDISC avant chaque session de travail (compatible avec tous les programmes) et vous gagnerez un temps appréciable.

Exclusivité Sémaphore: DISC-MATE 250.ffHT.

Des nouveautés pour les «8000» ! TASWORD et TASPRINT 8000

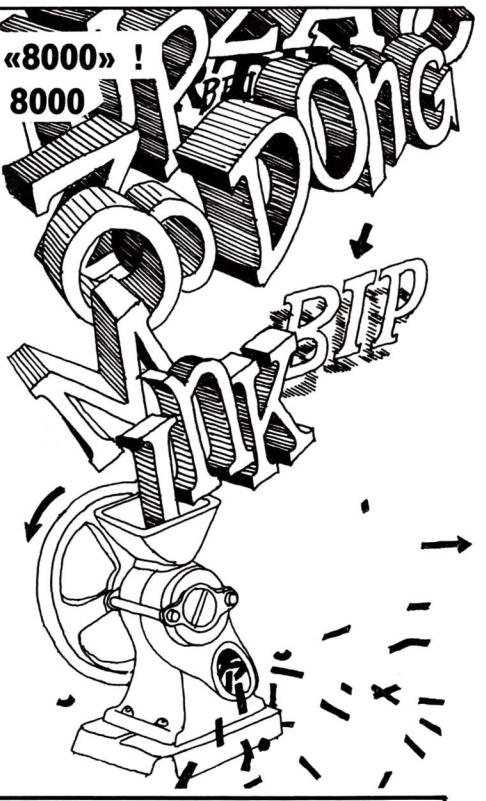
TASWORD 8000 innove

TASWORD 8000 utilise toutes les possibilités des 8256 et 8512. Vous disposez de plus de 100.000 caractères sur le 8256 et de plus de 300.000 sur votre 8512 ! TASWORD 8000 est rapide et d'une simplicité d'emploi déroutante : tapez «tasword ENTER» et vous voilà parti. Vous n'aurez à lire qu'UNE page du manuel avant de l'employer !

Enfin le «MAIL–MERGE» sur 8000

TASWORD 8000 vous offre SANS SUPPLEMENT le maintenant célèbre «MAIL–MERGE»

Créez votre propre fichier dans TASWORD et faites vos envois, impressions personnalisées, sélectives etc... «Repiquez» tous fichiers ASCII pour créer vos bases de données à partir du Minitel, d'autres programmes... GRATUIT aussi, deux polices de caractères de TASPRINT soit LECTURA LIGHT & MEDIAN ! Six autres polices sont disponibles à l'achat de TASPRINT 8000 qui est aussi utilisable sous C/PM. Décuplez les possibilités de votre DMP 8000. TASWORD 8000 charge les fichiers LOCOSCRIPT ainsi que tout fichier ASCII et pilote N'IMPORTE QUELLE IMPRIMANTE marguerite ou matricielle via l'interface RS232/Centronics du PCW.



«La micro-informatique conviviale»

Les polices de caractères TASPRINT: **COMPACTA - une écriture grasse pour ce qui doit se voir** DATARAW - UN PEU SCIENCE FICTION LECTURA LIGHT - nette et agréable à lire MEDIAN - sérieuse et claire POINCE SCRIPT - la main de votre PCW RANCHERO - un peu "rétro" mais qui tient sur ses pattes comme à cheval **BREAKER - NOUVELLE ET DISTINCTIVE OUTLINE - excellente pour vos en-têtes ou titres**

Un lecteur 3"1/2 ou 5"1/4

Un lecteur de disquettes 3"1/2 ou 5"1/4 pour le 8256 ?

Sémaphore vous propose une interface interne qui vous permet l'adjonction d'un ou deux lecteurs externes aux formats 3"1/2 ou 5"1/4 (oui, vous avez bien lu !), ceci en plus de l'unité résidente. L'unité externe donne 706 Ko formatés.

Installation sans soudures

L'installation de l'interface Sémaphore est simple et ne demande aucune soudure. Le seul outil nécessaire, un tournevis, est même livré avec l'interface qui s'insère en lieu et place du deuxième lecteur interne, un câble d'extension permet l'installation confortable du lecteur externe.

Des lecteurs à un prix étudié.

N'importe quel lecteur 80 pistes/double-face au format voulu est normalement utilisable, mais Sémaphore propose à un prix étudié des lecteurs de marque Mitsubishi Ultra Slimline spécialement adaptés et contenus dans un boîtier noir avec alimentation. Ces lecteurs sont disponibles en 3"1/2 simple ou double et 5"1/4 simple. Avec le double lecteur il est possible d'utiliser l'unité externe comme disque A rendant possible l'utilisation de programmes venant d'autres systèmes.

Une extension Mémoire de 256 Ko

Sémaphore propose aussi une extension de mémoire de 256 Ko, «poussant» votre 8256 à 512 Ko. Vous disposerez alors d'un disque M de 368 Ko.

TASWORD 8000 «MAIL–MERGE»		300.—
TASPRINT 8000	170.—	
Extensions 256 Ko MEV pour 8256 le kit à		375.—
Interface 2e lecteur EXTERNE 3"1/2 ou 5"1/4		550.—
Lecteur externe 3"1/2 ou 5"1/4 Slimline (80P D/F)		1.800.—
DOUBLE lecteur externe 3"1/2 Slimline (80P D/F)	2.800.—	

TASWORD 464 (cassette)	190.—
TASWORD «D» + MAILMERGE (disqu.)	300.—
TASWORD 6128 (disquette)	300.—
Extension 64 Ko DK'tronics	450.—
MASTERCALC 6128 (disquette)	300.—
MASTERFILE 6128 (disquette)	300.—
TASPRINT CPC (disquette)	170.—
TASCOPY (cassette)	130.—
TASCOPY (disquette)	170.—
TASPRINT (cassette)	130.—
Semdraw + Dessin technique (d.)	300.—
Crayon optique DART 664/6128	400.—
Crayon optique DART 464	350.—
Dactylo (disquette)	170.—

Service technique Sémaphore, garantie et port COMPRIS
(Tous nos prix s'entendent Hors Taxe)
Commandez par téléphone au 41/22/54 11 95 (de 14 à 18 h.) en payant par carte de crédit VISA ou EUROCARD ou contre remboursement (frais en plus).
Commandez par écrit en effectuant le versement par mandat postal international au compte de Sémaphore Logiciels CH-1283 La Plaine (Suisse)
Les chèques français ne sont pas négociables à l'étranger, n'en envoyez pas.

SEMAPHORE

SEMAPHORE LOGICIELS BOUTIQUE
Rue de la Terrassière 6
1207 GENÈVE

Les produits Sémaphore sont en vente en France, Belgique et Suisse dans les bons magasins AMSTRAD/SCHNEIDER ou directement chez nous :
Sémaphore Logiciels
Dept. VPC – CP 32
CH–1283 LA PLAINE (Suisse)

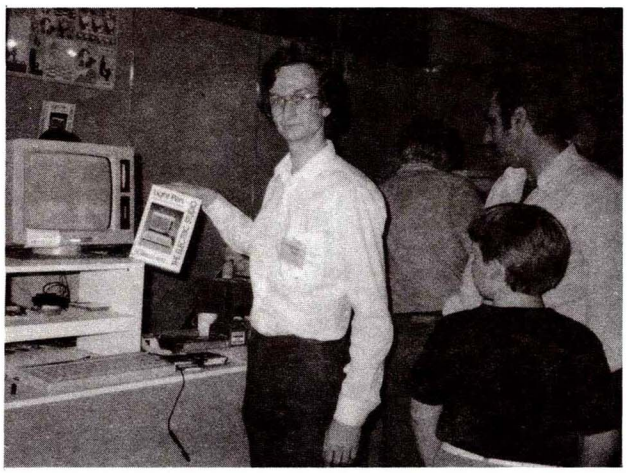
Complétez, détachez et renvoyez-nous ce coupon pour recevoir notre documentation complète.

Nom : .....
Prénom : .....
Rue : .....
N. ..... Code : .....
Ville : .....

AMSTRAD USER SHOW 06 / 86 - LONDRES

Un soleil radieux illumine la belle Albion qui d'un rayon câlin accueille notre Airbus. La sérénité de l'atterrissage n'a rien à voir avec le rush qui nous attend...
Amstrad User show, nous voilà ! La course commence, direction **Hammersmith** où nous attend le grand **Novotel**, dernier temple du nouveau roi anglais.
DATABASE, l'organisateur, est aussi l'éditeur d'un mensuel très populaire, **COMPUTING WITH AMSTRAD**. Son salon, quatrième du nom, grandit à chaque fois et fier de deux étages, semble encore trop petit.

Dès notre arrivée, son président, **Derek Meakin,** nous accueille. D'une courtoisie toute britannique, il nous souhaite tous les succès possibles et espère rester en contact très étroit avec l'**ECHO** et ses lecteurs. Il profite de l'occasion pour nous avouer, en avant première, la date de la prochaine exposition et nous apprend que malgré l'énorme succès de **JOYCE** (surnom anglais du **PCW**) son mensuel ne lui consacre qu'un cahier d'une vingtaine de pages appelé **Bussiness with Amstrad**.
Nous nous séparons et tentons une percée dans une jam (confiture) de passionnés. Le premier étage est entièrement dédié au **PCW** alors que le rez-de-chaussée reste résolument **CPC.** Un seul étage à visiter, voilà qui arrange nos affaires.



On se bouscule chez ELECTRIC STUDIO et Dave nous montre le dernier !

L'impression flagrante est que les éditeurs jouent la carte professionnelle sans aucune retenue. Le contraste est net. Les stands fouillis des premiers salons ont laissé place à des stands beaucoup plus spacieux, agencés façon **SICOB** où regorgent une multitude de **PCW** porteurs des plus beaux fleurons...

Le premier d'entre-eux est celui de **CAXTON**, 40 M² ceinturés par une rangée de PCW flambants neufs. Accueil chaleureux de **Greg Wilkinson** directeur commercial, qui nous met tout de suite dans l'ambiance. "Le **PCW** est une machine professionnelle et ses utilisateurs nombreux. C'est un marché sérieux qui vaut, pour nous, celui de l'**IBM PC**". Les produits de **CAXTON** sont à l'image des paroles de son directeur : De qualité. Citons **TOUCH'N GO**, un cours de claviers **QWERTY** (standard anglo-saxon) qui, depuis sa création, remporte un vif succès. Les utilisateurs anglais prennent leur informatisation très au sérieux et n'hésitent pas à recourir aux utilitaires qui amèlioreront leur rendement. Pour preuve, cet autre succès, de la même maison, **SMARTKEY**, sorte de super **SETKEYS** qui permet de redéfinir, à tout moment, n'importe quelle touche du clavier, même pendant l'utilisation dans un autre programme. Pour nous permettre de le vérifier, il en offre un exemplaire à l'**ECHO** et promet d'envoyer le reste de sa production pour en faire profiter à nos lecteurs... A suivre de près...

Greg pose avec sa dernière production...

Notre visite suivante est pour **SAGESOFT, Tom Maxfield** nous reçoit dans les mêmes termes que son prédécesseur. Le **PCW** est définitivement pro et tous nos produits le prouvent. Vrai ! **SAGESOFT** est un leader dans un créneau où il n'est pas tout seul. C'est ainsi que nous avons dénombré, sur un même salon, plus de 10 comptabilités et tout autant de ges-

tions de fichiers, de tableurs, de traitements de textes, de payes...

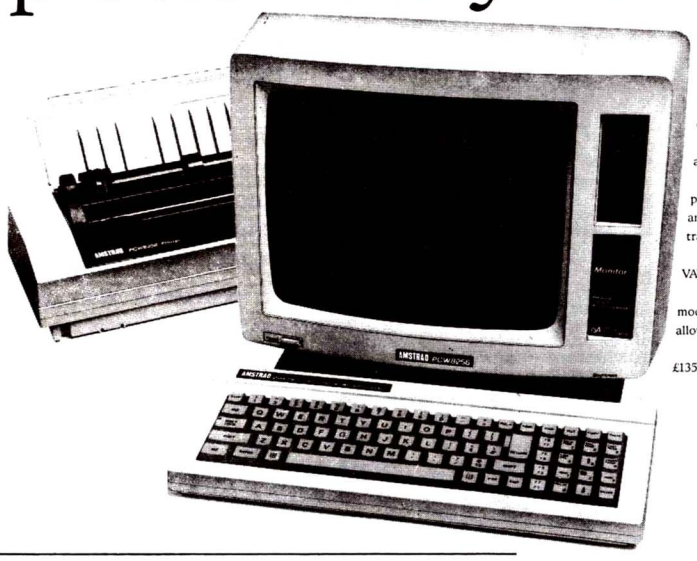
Les Grands Bretons nous avaient pourtant habitués à plus d'imagination.

Ne nous laissons pas démonter et cherchons la pierre rare. Un sac pour transporter le **PCW** complet, ça vous dit ? Bof, on continue... L'exotisme vient enfin sur le stand d'**ELECTRIQUE STUDIO.** Par chance, **Dave Hawkes,** le concepteur est là. Il est enchanté. Pour une première sortie, c'est une réussite, la quasi totalité du stock a fondu en trois jours. Il nous gratifie d'un accueil tonitruant et pour cause, il met la dernière touche à la version française et trouve que ce serait une très bonne occasion d'y jeter un petit coup d'oeil... Mais c'est sans compter sur la foule qui empêche toute tentative. Elle veut voir tourner le bébé et se moque de la version française... On se congratule une dernière fois, sans oublier de lui demander ses projets... Il est encore sur un plan génial (TOP-SECRET).

C'est en courant que l'on retourne à nos investigations. Surprise ! Une voix française s'élève des cieux anglicans, elle appartient au plus anglais des suisses **Jean-Pierre Cardinaux,** directeur de **SEMAPHORE.** Il s'est associé en la circonstance, à **TASMAN**, pour présenter les fameux **TASWORD** et **TASPRINT 8000** pour **PCW, TASMAN** s'était déjà distingué sur CPC par sa gamme de traitement de texte qui fut un énorme succès tant en Angleterre qu'en France, récidive sur **JOYCE,** avec 2 programmes qui constituent de très sérieux rivaux pour **LOCOSCRIPT.** L'esprit des développements de **TASMAN** reste la simplicité alliée à des performances hors du commun. Un regard sur la police de caractères de **TASPRINT** suffit à s'en convaincre. Ce programme est d'ailleurs en cours de test et sera très bientôt décortiqué dans nos colonnes.

Autre nouveauté **DISC - MATE** de **SIREN SOFTWARE** qui permet de travailler directement sur les disquettes, soit listage et modification du contenu des pistes et des secteurs, etc... Ce programme devrait être rapidement disponible en France.

Cure small business problems at your local Boots.



If you want to put an end to small business problems, pop into the Amstrad Computer Centre at Boots.

Where you'll find relief in the form of the Amstrad PCW 8256 word processor (£399 ex VAT)†. You'll find it not only produces documents and letters but much, much more.

It's simple to operate and the disc drive stores tons of information and allows you fast recall.

Software is also available and comes in a wide range of application packages from filing to finance control. And all are developed from tried and tested business programmes. Discuss your requirements with our trained consultants who can advise you on these.

While you're there why not take a look at the PCW 8512 (£499 ex VAT)†. It has a second disc drive which provides extra memory storage.

And if you really want to be on the ball try using the Voyager 11 modem (£89.95) with its own operating software. Comm+ (£59.95).* It allows you to connect your computer via a telephone to BT Gold or Prestel.

The BT Gold Electronic Mailbox subscription comes free. (worth £135), plus preferential monthly charges.

We'll soon have your business feeling better.

Soignez vos petits bobos d'entreprise chez votre pharmacien le plus proche.
(Publicité d'une demi page des "pharmacies BOOTS". Dans le TIMES du 15 / 6)

Mais il est l'heure de fuir... L'écumage est terminé, même sous les carpettes nous ne trouvons plus de nouveautés spectaculaires. Nous partons donc, satisfaits de constater un tel engouement chez nos voisins d'Outre-Manche. C'est le gage d'une production future de qualité (voir la bonne rubrique "le saviez-vous ?"). Nos interlocuteurs nous l'ont promis, les lecteurs de l'**ECHO** seront régulièrement informés des tous derniers développements.

Sur un dernier GOOD-BYE, nous fonçons vers notre prochaine étape où nous sommes attendus... Et vous aussi... Retrouvons - nous en visite chez **CP SOFTWARE**...

SO LONG
THE ECHO'S TEAM

CHRIS WHITTINGTON DE CP SOFTWARE

Cette rubrique est celle des stars du **PCW** et L'ECHO est particulièrement fier de l'inaugurer avec **CHRIS WHITTINGTON**, dont le talent et l'expérience ont donné à l'informatique un de ses plus beaux jeux d'échecs : **3D CLOCK CHESS.** C'est avec une gentillesse à l'épreuve des balles et une tartine de Boursin à la main (même à Londres) qu'il nous a ouvert sa porte...

L'ECHO : Quand as-tu commencé à programmer ?
CHRIS WHITTINGTON : J'ai commencé il y a 6 ans en construisant un ordinateur en kit avec un processeur **8080** que j'ai, ensuite, remplacé par un **Z-80**. Le premier produit commercialisé fût **SUPER CHESS** pour **ZX-81** il y a 3 ans.
E : Fût-ce un gros succès ?
CW : Non ! Un gros plantage !
E : Pourquoi as-tu choisi de développer sur **PCW** ?
CW : En venant à Paris, j'ai rencontré les collaborateurs de **D.D.I** et nous avons pensé que ce serait une excellente idée. Je l'ai rapidement concrétisée, mais, je me suis retrouvé avec un grand trou sur l'écran car **AMSTRAD ANGLETERRE** ne voulait pas donner d'informations techniques sur le moyen d'obtenir du graphisme. J'ai dû attendre de revenir à Paris pour les obtenir. A notre retour à Londres, tout a été très vite et ce, grâce au talent de **GILLY ASHFORTH**, notre meilleure graphiste, qui a pu, enfin, réaliser toutes les pièces du jeu.

E : As-tu utilisé la version **CPC** (l'autre gamme d'AMSTRAD) pour réaliser **3D CLOCK CHESS** ?
CW : Non ! Rien à voir. J'ai pris le meilleur programme que nous ayons, c'est la version **3.5** sur **SPECTRUM**.

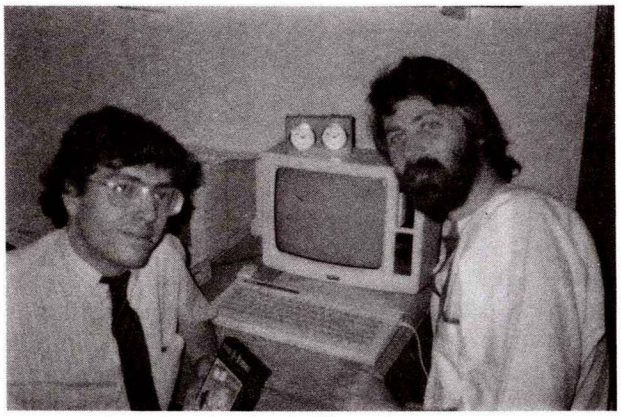
E : Comment travailles-tu ?
CW : Sur un système de développement appelé **SM1**.

E : Tu programmes avec **WORDSTAR** je crois ?
CW : Absolument ! Et j'assemble tout avec un assembleur **Z-80** de la vieille époque mais qui fonctionne parfaitement. Il se nomme **ZASEM** et a été développé par **RESEARCH MACHINES** en 1979.

VIVEZ LE SON DU SOFT !

L'INTEGRALITE DE L'INTERVIEW DE CHRIS WHITTINGTON EST DISPONIBLE SUR K7 AUDIO (EN STEREO !) AU PRIX EXCEPTIONNEL DE :
60 F PORT COMPRIS
(BON DE COMMANDE EN PAGE CENTRALE OU SUR PAPIER LIBRE)

E : Pour en revenir à **3D CLOCK CHESS**, quelles sont les différences par rapport aux versions **CPC (SUPER CHESS** et **3D VOICE CHESS)** ?
CW : La version **PCW** est beaucoup plus forte car elle joue 50 à 100 fois plus vite et plus intelligemment. Le **3D CLOCK CHESS** sélectionne les coups qui valent la peine



Chris Whittington (à droite) vient d'expliquer à Gilles Probst qu'il travaille souvent très tard la nuit...

d'être étudiés et laisse tomber le reste alors que la version **CPC** recherche aveuglément tous les coups possibles. De plus, son évaluation est plus fine, il prend plus de chose en compte comme la structure du jeu ou les pièces disponibles. Mais la grande différence vient des niveaux de jeu qui ne sont pas figés comme sur la plupart des programmes d'échec. Dans son cas, il laisse à l'utilisateur le choix du temps alloué à une partie et se débrouille avec pour déterminer ses niveaux de recherche.

E : Certains utilisateurs français trouvent la bibliothèque d'ouverture insuffisante. Quel est ton avis ?
CW : Je pense que la bibliothèque d'ouverture n'est pas majeure. En effet, si tu mémorises une grosse bibliothèque, il ne reste plus de place pour le programme. Je ne vois pas l'avantage d'avoir une bibliothèque d'ouvertures sur 10 coups avec un programme qui se plante au 11ème.

E : Et ta collaboration avec **JON SPEELMAN** ?
CW : C'est un grand maître, il a été champion d'Angleterre et nous avons eu de fréquentes discussions pendant le développement du programme. Son intervention s'est particulièrement portée sur l'étude des fins de parties. C'est un gros morceau, difficile à programmer et ses conseils m'ont beaucoup aidé.

E : De quelle partie du programme es-tu le plus fier ?

(suite p. 48)

GESTION DE FICHIERS ET FICHIERS DE GESTION

Depuis le temps que je m'arrache les cheveux sur ce sacré JETSAM, je vous assure que l'arrivée de cet ouvrage m'a sorti de l'embarras dans lequel je me trouvais plongé. JETSAM fait partie intégrante du basic Mallard. Il est donc accessible à tous les possesseurs du PCW. Sa vocation est d'assurer toutes les fonctions relatives à la gestion de fichiers en séquentiel indexé. Sans entrer dans les détails (le livre le fait beaucoup mieux que moi), je vous assure qu'il pourra résoudre de nombreux problèmes liés à l'organisation, à la mémorisation et aux traitements de données multiples. JETSAM mérite par conséquent une attention particulière ce qu'y a été, notamment, bien perçu par son éditeur ARIES a qui je décerne, sans l'ombre d'une hésitation, le titre de livre du mois.

La principale raison qui pousse ma décision est justifiée par le service qu'il rend à tous ceux qui, comme moi, ont perdu la moitié de leur chevelure en essayant d'arriver au bout du manuel AMSTRAD qui n'est pas, dans ce cas, un chef d'œuvre de limpidité.

LE LIVRE

*Entièrement composé avec **LOCOSCRIPT** et illustré avec le **STYLO OPTIQUE**. Ce livre de **184** pages est un exemple remarquable des nombreux talents du **PCW** en matière de composition.*

*Dans un style clair, proche du langage courant, chacun des sujets qu'il aborde est facilement compréhensible et ce, aussi bien par le débutant que par le programmeur chevronné. L'ordre suivi est logique. Une gestion de fichiers n'est pas uniquement du traitement de données. c'est aussi de la présentation (menu déroulant, édition sur imprimante), ou encore de l'organisation dans le travail. Tous ces sujets y sont traités avec la même clarté et illustrés par de nombreux exemples ; leur utilisation n'étant, d'ailleurs pas limitée à **JETSAM**.*

*Enfin, vedette incontestée de l'ouvrage, **JETSAM**, y est totalement décortiqué. Tout démarre sur l'index qui récapitule la totalité des fonctions qui le concernent, suivi par l'approfondissement commenté et démontré de chacune d'elle 44 fonctions en tout).*

*Une fois **JETSAM** compris, l'auteur enchaîne sur l'aspect programmation. J'apprends d'abord à organiser ma disquette de travail en passant par la création d'un fichier **PROFILE.SUB**. Ensuite, je me dois de savoir redéfinir le clavier en utilisant **SETKEYS.COM**.*

Puis, je n'échappe pas à la gestion de l'écran, à sa présentation et aux messages d'erreur du système. L'auteur l'illustre parfaitement par de sages propos : "Il faut toujours garder à l'esprit que l'utilisateur potentiel d'un programme n'est que rarement un spécialiste de l'informatique..."

Enfin, je passe à l'acte ! Un programme complet vient clore l'ouvrage. Il met en œuvre tout ce que je viens d'apprendre et de comprendre. C'est parfait !

FICHE TECHNIQUE

NOM : GESTION DE FICHIERS ET JETSAM
TYPE : LIVRE BASIC ET GESTION
AUTEUR : ERIC TRANNOIS
EDITEUR : ARIES
IMPORTATEUR / DISTRIBUTEUR : D.D.I.
PRIX PUBLIC : 129 F

Je vous laisse la surprise de la découverte et je peux vous garantir que vous ferez, avec ce livre, un véritable parcours d'apprenti programmeur au pays de **JETSAM**.

En un mot : **BRAVO** !

Marc HERMION

COMMENT CHOISIR SA COMPTABILITE

1ère PARTIE

Dans cette série de dossiers, l'ECHO aborde, sur plusieurs numéros, les principaux sujets qui justifient très souvent l'achat d'un matériel. La comptabilité en est l'un des principaux et vaut que l'on s'y penche sérieusement. L'auteur compte sur vos courriers, tant au point de vue de vos expériences que de vos inquiétudes ou tout simplement sur votre avis après lecture de cette première partie.

La Rédaction

LE CHOIX DES QUESTIONS POUR UNE QUESTION DE CHOIX :

Comme toute chose, l'installation d'une comptabilité présente pour l'entrepreneur deux aspects diamétralement opposés. Positive, elle est un moyen de générer du profit par le temps et la précision gagnés. Négative, elle peut provoquer des pertes pour les raisons inverses. L'inadaptation, par rapport aux traitements réels ou aux personnes qui l'utilisent, peut aussi compromettre le suivi habituel des opérations et entraîner des retards et des confusions souvent dramatiques.
Pour ces raisons, cet article n'est pas simplement limité aux PCW, ni même à la comptabilité. Son ambition est de provoquer chez le responsable avisé les indispensables interrogations dont découlent les installations réussies.
Nous considérons toutefois que vous avez choisi votre ordinateur avec une idée précise de ce qu'il est en mesure d'apporter à votre gestion. Notre travail est de permettre l'adéquation de vos espoirs avec les programmes existants ou en cours de création. Vous découvrirez peut-être que ce PCW sur lequel vous comptez n'est pas suffisamment puissant ou, au contraire, l'est tout à fait.
Si notre série vous permet de vous rendre compte et de choisir la comptabilité qui colle à vos besoins, l'objectif visé sera atteint et bien des erreurs seront ainsi évitées. N'hésitez pas de poser sur le papier chacune des questions, aussi insignifiantes soient elles, que cet article provoque et prenez le temps qu'il faut. L'Homme a attendu plusieurs milliers d'années le venue de l'ordinateur, vous pourrez bien attendre quelques semaines pour lui mettre un programme...

Nous précisons que, sans être exhaustifs, nous ferons étalage des nombreuses questions qui se posent à un informaticien avant d'établir un programme de comptabilité pouvant convenir à un large éventail d'utilisateurs. Les obligations légales que ce programme doit respecter doivent tenir une place dans votre choix. Nous énumérerons, partiellement, les divers types d'activités et d'utilisateurs. Nous ne ferons pas votre propre cahier des charges. Nous ne choisirons pas le programme qu'il vous faut. Nous tenterons de vous faire entrevoir comment **VOTRE ENTREPRISE** peut utiliser un programme qui n'est pas spécifiquement établi pour **ELLE**, en se découvrant elle-même avant de découvrir **SON PROGRAMME.**

Nous développerons, dans ce premier article, **L'ETAPE numéro 1.** Nous donnerons quelques exemples pratiques. Nous vous rappelons que, quelque soit sa présentation, la Comptabilité manuscrite doit respecter la présentation légale des documents.
1) Journaux auxiliaires : Caisse, Banque, Achats, Ventes, etc...
2) Grand-livre : Détail de contenu des comptes.
3) Balances : Cumul des totaux des comptes.

Ces précisions vous permettent de comprendre l'un des avantages de l'informatisation. Pensez-donc ! Le Journal Général, livre coté paraphé obligatoire, doit contenir, pour chaque exercice, le report des totaux de tous les journaux auxiliaires et leur total doit être égal à celui de la Balance (pour une même période, bien entendu !)...
Alors ! Gare aux erreurs d'additions. Hé bien, l'informatique n'en fait pas. Et que de temps gagné...

Donc, vous voudriez choisir un programme de comptabilité ?
Nous savons déjà quels documents celui-ci nous permettra d'obtenir. Il nous reste à déterminer quels sont nos besoins.

Prenons, pour exemple, la Trésorerie :

• J'ai une caisse, deux, trois ?	OUI	NON
• Une banque, deux, trois ? C.C.P. ?	OUI	NON
• Je signe des traites à mes fournisseurs	OUI	NON
• Je reçois des traites de mes clients	OUI	NON

Mes recettes sont composées de :

• Ventes au détail	OUI	NON
• Ventes en gros	OUI	NON
• Facturation	OUI	NON
• Avec T.V.A	OUI	NON
• Un seul taux	OUI	NON

Détaillons un peu plus les Recettes :

• Je reçois des espèces	OUI	NON
• Des chèques	OUI	NON
• Je suis payé au comptant	OUI	NON
• A terme	OUI	NON
• Avec escompte	OUI	NON

Et puis encore :

• J'ai un seul lieu de Ventes	OUI	NON
• Plusieurs	OUI	NON

En abordant la Trésorerie, nous avons trouvé les Recettes de celles-ci, les Ventes et nous nous trouvons inévitablement devant un choix à faire concernant celles-ci :

Ventes au détail :

• J'ai une Caisse enregistreuse	OUI	NON
• Un journal manuel de Caisse	OUI	NON
• Mes comptes sont établis journellement	OUI	NON

Ventes en gros :

• J'établis des factures	OUI	NON
• En un seul lieu	OUI	NON
• Je les comptabilise sur place	OUI	NON
• Ailleurs	OUI	NON
• A l'extérieur	OUI	NON
• Je dois calculer la T.V.A.	OUI	NON
• Etablir des traites	OUI	NON

etc, etc...

Et nous arrivons inévitablement à nous poser la question :
Ai-je besoin d'un **PROGRAMME FACTURATION** et de nouveau, toutes les questions qui permettront de déterminer les besoins exacts, par exemple :

• Les factures sont établies à la main	OUI	NON
• T.V.A. calculée sur les prix de vente	OUI	NON
• a) hors T.V.A.	OUI	NON
• b) toutes taxes	OUI	NON
• Combien de factures par mois	OUI	NON
• Un seul taux de T.V.A., lequel	OUI	NON
• Plusieurs taux	OUI	NON
• J'ai des bons de commande	OUI	NON
• De livraison	OUI	NON
• Des traites à établir	OUI	NON
• Des commissions à verser	OUI	NON
• Des escomptes à calculer	OUI	NON

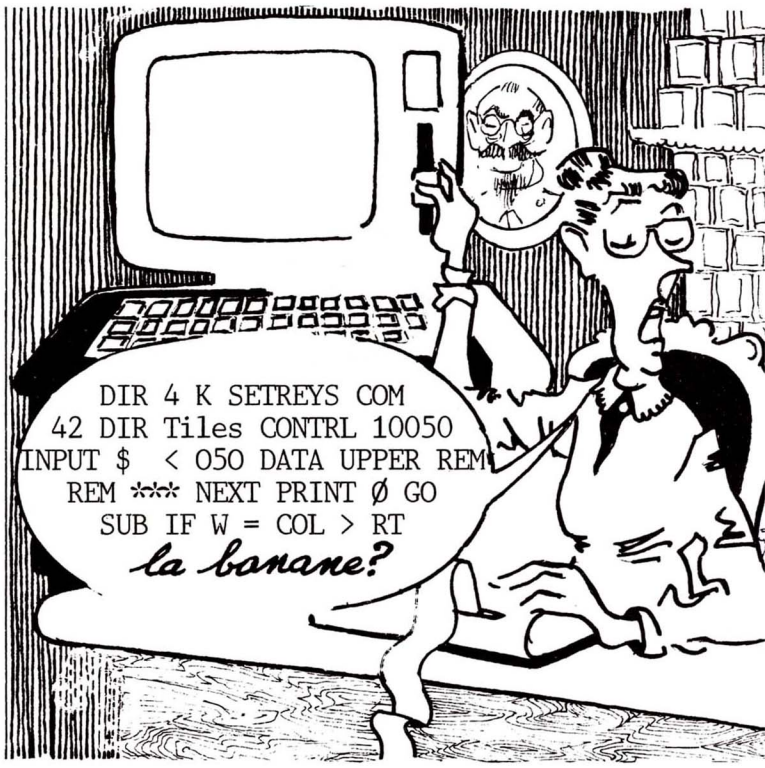
Toutes ces questions, en vrac et dans un ordre tout à fait indéterminé pour bien connaître, lorsque vous vous poserez ces questions :
1. Ce que vous avez déjà d'organisé.
2. Ce qu'il vous faudra organiser.
3. Comment choisir votre programme.

* *
*

Prenons un exemple que nous retrouverons certainement au cours de ces articles :

Monsieur et Madame LALIQUE vendent des fruits secs, épicerie fine, aromates et produits exotiques
A) En gros dans un magasin
B) En détail sur les marchés

Ils font des encaissements au comptant : espèces et chèques. A terme : chèques et traites.
La Vente en gros fait l'objet de facturation et d'envois (Attention, au problème des "PORTS S / VENTES"...).



La Recette Vente au détail est connue chaque jour et correspond aux encaissements. La recette Vente en gros est partielle.
Monsieur LALIQUE a un programme FACTURATION. Chaque fin de mois. Il établit une facture globale des Ventes au détail. Et celle-ci est incluse dans son Journal des Ventes.

Voici un exemple type d'une organisation interne s'adaptant à l'informatique sans provoquer le moindre bouleversement. Auparavant, les Recettes détail manuscrites faisaient l'objet des écritures quotidiennes. Leur report dans le Journal de Ventes était long et fastidieux. Le risque d'erreur était important. D'un côté, les recettes en espèces, de l'autre, les recettes par chèque.
Un chèque était-il perdu ? Aucune trace. Aujourd'hui, un seul chiffre journalier : les Recettes au comptant. Un compte client "CLIENT DETAIL". Il sera mouvementé au débit par facture (Ventes). Au crédit, par réglements espèces et chèques, indifféremment (Caisse). Le transfert des fonds espèces ou chèques de la Caisse à la Banque n'affectant qu'un compte "MOUVEMENT DE FONDS".

Faisons le point :

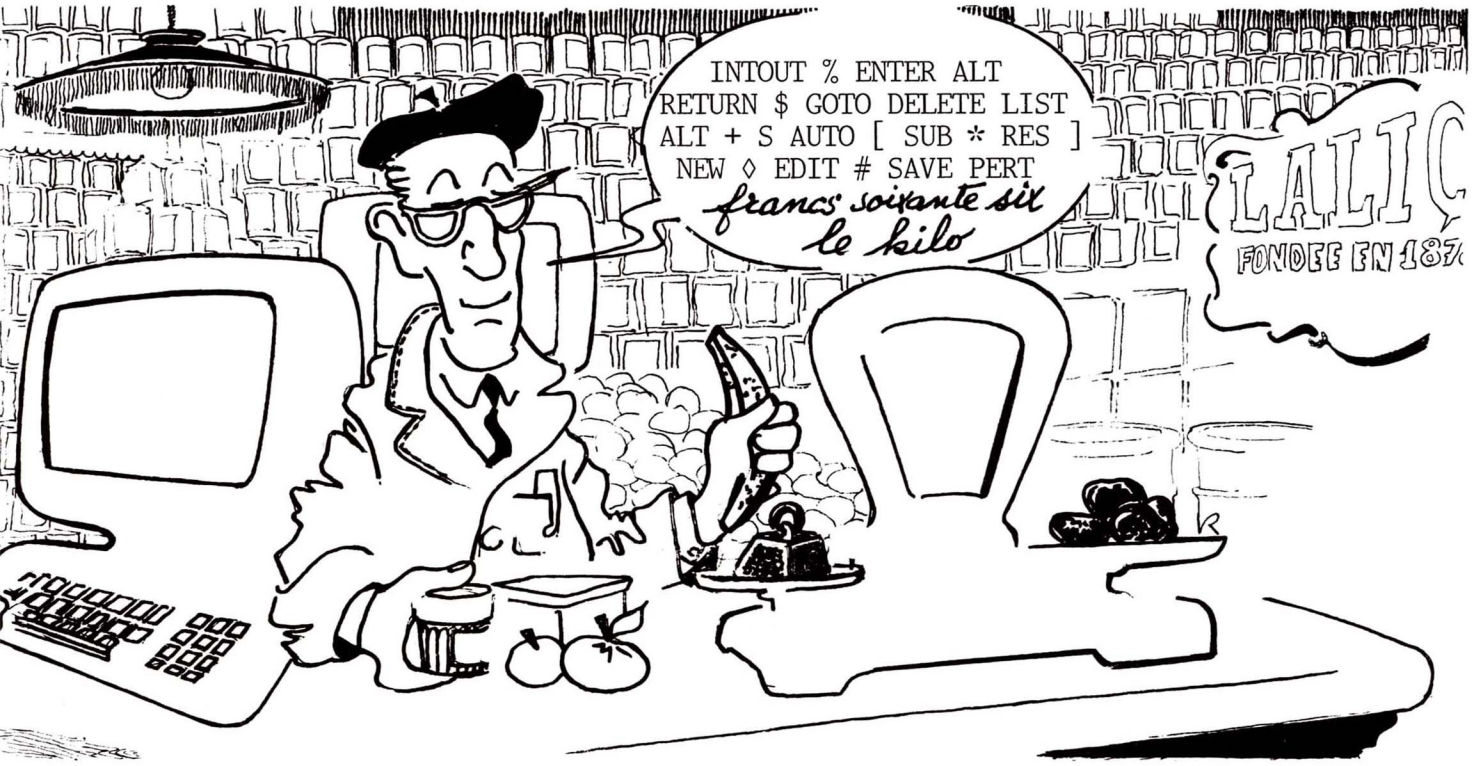
AVANT :

Recettes quotidiennes CAISSE (nous parlons toujours des ventes détail),
Recettes quotidiennes BANQUES,
Report dans un Journal de Ventes ou centralisation directe dans un compte de Ventes.
Et la suite... additions, calcul de T.V.A.... et aucun contrôle possible.

AUJOURD'HUI :

Recettes quotidiennes CAISSE (chèques ou espèces),
Une facture MENSUELLE CLIENTS DETAIL reportée automatiquement dans les VENTES lors de la facturation.
Et voilà ! C'est tout.

sont enregistrées dans un JOURNAL D'EFFETS A RECEVOIR.
N'oublions pas que la T.V.A. a été calculée lors de l'établissement des factures. Le programme FACTURATION a permis l'enregistrement automatique du JOURNAL DE VENTES. En fin de période, nous avons une récapitulation en fin de journal : TOTAL DES MOUVEMENTS DES COMPTES CLIENTS (DEBIT ou CREDIT) car on a pu comptabiliser des AVOIRS. TOTAL DES VENTES HORS T.V.A. : celles-ci, chez M. LALIQUE, sont très détaillées :
a) Ventes au détail produits 1 / 2 / 3, etc...



Les ventes au détail sont directement reportées dans le compte de Client détail. Le fait d'avoir établi une facture a permis le calcul de la T.V.A. et la Vente a été comptabilisée en Produits hors T.V.A. comme le prévoit le nouveau Plan Comptable.

Les Ventes en gros sont ventilées individuellement par compte CLIENT. Monsieur LALIQUE, très entreprenant dans les affaires a un programme "MAILING". Les informations contenues dans son fichier CLIENT peuvent être reprises pour annoncer les nouveaux produits, les nouvelles remises, ou tout autre...
Mais revenons aux Recettes :

LE JOURNAL DE CAISSE :

Il enregistre (à des rythmes que chacun doit déterminer) les opérations journalières : Les comptes CLIENTS sont mouvementés des réglements espèces (clients individualisés ou client détail).

LE JOURNAL DE BANQUE :

Même situation. Les traites reçues par M. LALIQUE (il utilise indifféremment l'escompte ou l'encaissement)

b) Ventes en gros produits 1 / 2 / 3, etc...
c) Ports sur ventes, avec ou sans T.V.A.
TOTAL DES T.V.A. sur Ventes.

De la Trésorerie aux Ventes, des Ventes aux factures, nous avons franchi, avec allégresse, ces pas de gérant, je veux dire "géant" (M. LALIQUE est, en effet, Gérant de sa S.A.R.L. détail qui ne manque pas d'intérêt) pour nous trouver inévitablement devant le problème des STOCKS.
Alors là, je vous informe que M. LALIQUE est un Gérant G.E.A.N.T.
Il a un programme de GESTION DE STOCK et mille détails qui vont, lorsque vous aborderez ce problème, vous envahir et trouver leur solution dans ce programme.
Pour tout savoir, il faut chercher si :

1. J'achète en gros	OUI	NON
2. Par petites quantités	OUI	NON
3. J'ai de nombreux produits	OUI	NON
4. Des prix d'achats très variés	OUI	NON
5. Un suivi du stock complexe car j'ai plusieurs points de ventes.	OUI	NON

6. Je revends en l'état	OUI	NON
7. Je transforme	OUI	NON
8. J'utilise de la main-d'oeuvre	OUI	NON
9. J'importe	OUI	NON
10. J'utilise des transporteurs	OUI	NON
11. J'obtiens des rabais sur mon Chiffre annuel	OUI	NON

etc...

Comme je désire faire établir régulièrement une situation d'exploitation, j'ai besoin de connaître le montant de mon stock. Je suis tenu de faire un inventaire physique pour l'établissement des bilans, mais entre temps !! Quel travail...

Ai-je besoin d'un **PROGRAMME GESTION DE STOCK ?**

A vous de jouer : Connaissez-vous en détail les problèmes ? Combien de produits commercialisés ? Quels Fournisseurs ? Quels prix ? Quel frais sur les prix d'achat : port, main-d'oeuvre ? Je connais la rotation de mon stock ? Dans l'ensemble ? Par produit ? Je connais le chiffre par produits ? Les rabais que je peux obtenir ? Je connais mes prix de revient ?
Ceci concerne les ACHATS donc les entrées dans la GESTION de STOCK, mais qu'en est-il des sorties c'est à dire, au niveau des VENTES : Mes factures sont référencées et je peux connaître la rotation par produits ? Je peux savoir à quel moment il faut commander ? Quel est mon stock minimum ? Quel produit se vend le plus ?

Et n'oublions pas les produits transformés : Quels éléments introduire dans le programme : Le prix d'achat des matières premières, les frais divers, port, douane, le pourcentage de déchets, les frais de main-d'oeuvre pour la transformation.

Et nous voici en face des salaires. Personnel rémunéré à l'heure, à la tâche, au mois. Salariés permanents ou intermittents. Cadres ou non ?
Et le calcul des charges sociales ? Mensuelles, trimestrielles ?

Et la déclaration annuelle des salaires ? et les acomptes ? Et les congés payés ? et les tickets restaurant ou vacances ? Et les V.R.P. ? C'est vrai que le programme **facturation** choisi a déjà calculé les commissions dues. Mais il reste à faire le bulletin de salaire...
QUEL TEMPS JE CONSACRE A PREPARER CES DOCUMENTS ?

(DOSSIER - COMMENT CHOISIR SA COMPTABILITE - L'ECHO DU P.C.W. N° 1)

ALIMENTEZ VOTRE PCW

GESTION DE FICHIERS
FICHIERS DE GESTION

I - GESTION : - facturation
- banque
- stock
échéancier
- fichier clients

129 Frs

TOME II : COMPTABILITE :
— balance des comptes
— bilan simplifié
— gestion de fichiers

159 Frs

Disquette contenant tous les programmes d'un volume : **120,00** frs

DEUX OUVRAGES POUR RESOUDRE VOS PROBLEMES DE GESTION

POUR TOUT SAVOIR SUR JETSAM.... ET LES FICHIERS BASIC

NOM:
Adresse:

ARIES EDITIONS
B.P.22 - 02220 BRAINE - T. 23.74.12.65

Voilà un aperçu du problème de ce premier exposé: **CHOIX d'un PROGRAMME.**
COMPTABILITE ? FACTURATION ? GESTION DE STOCK ? PAIE ?

ALORS A VOS CRAYONS...

Lors de la DEUXIEME ETAPE, nous analyserons ensemble comment regrouper toutes ces questions et faire un choix. Nous étudierons, ensemble, quels programmes sont actuellement sur le marché et vont l'être. Nous citerons quelques exemples de réorganisation dûes au choix du programme.

Lors de la TROISIEME ETAPE, cahier des charges établi, choix de PROGRAMME FAIT, nous étudierons les divers modes de mise en route de ce programme, les divers types d'organisation qui en découlent et les utilisateurs.

Mais n'oubliez pas, avant tout, l'analyse de vos besoins et pour cela, je vous rappelle que votre statut juridique ou fiscal a une importance non négligeable.
reprenons notre exemple :

M. LALIQUE est Gérant de SARL, Madame LALIQUE est Directrice Commerciale. Ils sont soumis au régime de l'Impôt sur les Sociétés, au Régime du Réel normal en matière de T.V.A. (ils ont deux taux : 5,5 % et 18,6 %). Certains de ces éléments ont eu une incidence dans le choix de leurs programmes. Nous vous en donnerons quelques aperçus.
Mais, qu'en est-il des autres formes juridiques et commerciales. commerçant - artisan - prestataire de service - profession libérale.
S.A.R.L. - S.A. - entreprise individuelle, etc...
Des autres formes fiscales :
impôt sur le revenu - T.V.A. forfait ou réel simplifé ou pas de T.V.A. - T.V.A. payable sur factures - sur encaissement, etc...

Nous espérons vous avoir mis l'eau à la bouche.
Nous espérons que nos curiosités ne sont pas les vôtres.
Nous espérons qu'elles seront enrichissantes, dans tous les sens du terme.

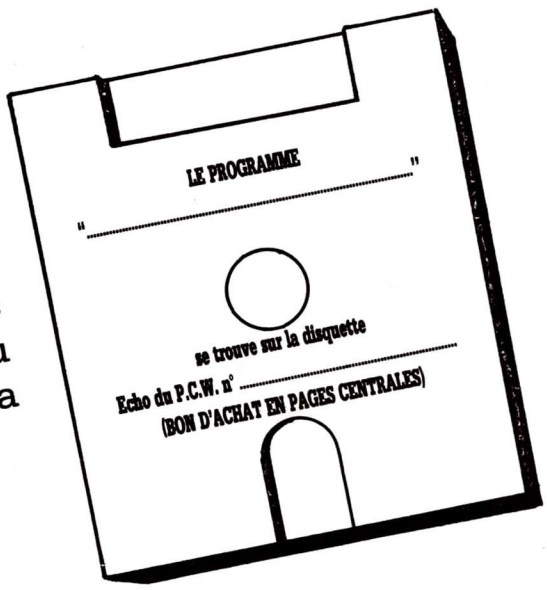
Avec un PCW, tout est permis. Mais le CHOIX DU PROGRAMME reste essentiel. Cela pour aujourd'hui. Et le futur ?

Pensez-y, nous en reparlerons.

Madame LACAILLE

LES DISQUETTES ECHO DU PCW

Cet encadré que vous trouvez dans les articles de l'Echo vous indique le nom du fichier et du programme se trouvant sur la disquette ECHO



Cette disquette reprend tous les mois ce que l'Echo a tapé pour vous.

Plus de risques d'erreur et du temps gagné.

LES EMULES D'HIPPOCRATE TRIOMPHENT SUR PCW...

Non ! L'étude des biorythmes n'est pas un gag et si vous le pensiez vous vous trompiez !
Je vous entends d'ici me dire "Vas-y ma grande, prouve-nous tes abominables assertions"...
Bon, vous insistez ? J'y vais donc...

Figurez-vous qu'il y a plus de 2400 années de cela le père de tous les médecins, **HIPPOCRATE** conseillait déjà à ses nombreux disciples, d'attacher une attention particulière aux bons et aux mauvais jours des patients et d'y adapter leur thérapie.

C'est ainsi que depuis l'origine des temps l'Homme (la femme aussi !) se sentant la proie des cycles qu'il ne pouvait maitriser, trouvait bon d'accuser le temps, les dieux ou leur déclaration d'impôts. Ils étaient incapables de le prouver par un raisonnement rationnel.

"Qu'à cela ne tienne" se dit un savant suédois de la fin du 19 ème siècle. Moi Dr **HERMANN SWOBODA,** professeur de psychologie à l'université de Vienne, ai la ferme intention de mettre un terme aux suppositions dégénérées de mes aïeux et par de savants calculs je leur montrerai de quel BIO je me chauffe.

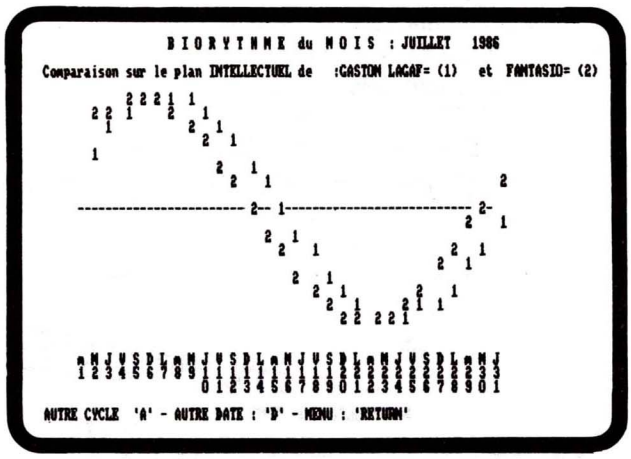
Vite dit, vite fait, vingt ans passèrent et les expériences allèrent bon train. Il fut en mesure d'affirmer que deux cycles notoires de 23 et 28 jours rythmaient la répétition des naissances à travers les générations... Il résuma le tout dans **DAS SIEBENJAHR** (l'Année des 7 jours - 576 pages, au secours...), fut décoré par l'académie des sciences et mourut sans oublier de passer le flambeau à **WILHELM FLIESS.** Ce dernier, docteur en médecine, trouva plus astucieux de se faire aider par un mathématicien et, main dans la main, il affinèrent les théories du précédent pour prouver scientifiquement l'existence des deux courbes. Il alla même jusqu'à déduire que celle de 23 jours était plutôt masculine et celle de 28 jours féminine ! **FLIESS,** dans la lignée de **SWOBODA,** fit une petite brochure de 564 pages, mourut et repassa le flambeau.

Bien des savants le prirent et se le repassèrent, ajoutant, chacun, leur touche d'expérimentation pour que finalement, ce soit un étudiant suisse de Zurich, **HANS SCHWING** qui fasse les découvertes les plus remarquables.

Son astuce consista à demander aux assureurs du coin de lui communiquer les dates de tous les accidents qu'ils recensaient ainsi que les dates de naissances des victimes. Le plus fort est que sans l'aide du moindre PCW, il détermina avec précision les jours critiques des cycles 23 et 28 jours en constatant des fréquences d'accidents beaucoup plus importantes.
Certaines compagnies d'assurances américaines reprirent les travaux de tous ces savants et constatèrent à leur tour, que les taux d'accidents du travail suivaient dans une grande proportion les jours critiques des salariés étudiés.

Les biorythmes firent donc, depuis un siècle, non seulement l'objet d'études très poussées, mais aussi d'un tas d'inventions permettant à chacun de vérifier l'état de ses courbes (pour éviter d'avoir à se lever par exemple)... On peut citer **BIO-CARD**, le **CYCLGRAF** ou encore le **DIALGAF**. Malgré l'ingéniosité des procédés utilisés, il fallut attendre 1986 pour voir enfin un biorythme sur PCW. Et c'est donc grâce au talent des chercheurs de **COBRA INSTITUTE** que nous, heureux possesseurs de PCW, allons pouvoir, en toute certitude, prendre les décisions qui s'imposent et plus particulièrement choisir nos relations, ce qui n'est toujours pas facile...

Le biorythme de **COBRA SOFT** respecte parfaitement la théorie de base à savoir : 3 courbes ayant chacune leur périodicité propre, soit :
Courbe physique : **23** jours.
Courbe émotionnelle : **28** jours.
Courbe intellectuelle : **33** jours.
Ces courbes démarrent à zéro le jour de notre naissance et leur tracé est chaque jour différent (Les courbes reviennent à zéro tous les 21252 jours soit environ 60 ans).



FICHE TECHNIQUE

NOM : BIORYTHMES + GRAPHOLOGIE
TYPE : SOFT - VIE PRATIQUE
AUTEUR : COBRA SOFT
EDITEUR : COBRA SOFT
IMPORTATEUR / DISTRIBUTEUR : COBRA SOFT
PRIX PUBLIC : 199 F. TTC

Outre l'étude personnalisée, ce programme se permet même d'afficher les courbes toutes intimes de nos ententes secrètes... Voilà une astucieuse façon de choisir ses amis, n'est-ce-pas ?
Un mot pour le bonus gratuit. Le programme offre aux tatillons de connaître le nombre de jours écoulés entre deux dates et le jour d'une date et cela sans supplément de prix.

Pour finir, je me repends de n'avoir rien dit sur graphologie (livrée sur la même disquette) qui beaucoup plus connue représente un aspect tout aussi sérieux de la psychologie. Je suis certaine que vous me pardonnez si je vous apprends que j'ai testé l'écriture de LOCOSCRIPT en compressé élargi, GRAPHOLOGIE est affirmatif : Il est génial !

Catherine BALOUGIE

J'AI ADORE POUR VOUS : BIO-RYTHMES *Guide des bons et des mauvais jours par* GEORGES S. THOMMEN *aux éditions* l'ETINCELLE.

VOS SPECIALISTES

LOISIRS INFORMATIQUES
39, Rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél.: 31.85.18.77

F.N.A.C.
Centre Commercial Maison Rouge
67000 STRASBOURG
Tél.: 88.22.03.39

F.N.A.C. FORUM
1, Rue Pierre Lescot
75001 PARIS
Tél.: 42.61.81.18

DURIEZ
132, Bld Saint-Germain
75006 PARIS
Tél.: 42.29.05.60

VIDEO SHOP
50, Rue de Richelieu
75001 PARIS
Tél.: 42.96.93.95

ORDI PLUS
7, Place Camélinat
93600 AULNAY-SOUS-BOIS
Tél.: 48.68.66.33

F.N.A.C. ETOILE
26, Avenue de Wagram
75008 PARIS
Tél.: 47.66.62.50

HYPER C.B.
183, Rue Saint-Charles
75015 PARIS
Tél.: 45.54.39.76

C.E.R.O.
12, Rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél.: 44.58.18.09

ORDIVIDUEL
20, Rue de Montreuil
94300 VINCENNES
Tél.: 43.28.22.06

LA REGLE A CALCUL
65-67, Bld Saint-Germain
75005 PARIS
Tél.: 43.25.68.88

ETS LECOMTE
31, Rue du Gal de Gaulle
95880 ENGHIEN
Tél.: 34.12.89.31

VAL DE MARNE COMPUTER
62 bis, Avenue G. Clémenceau
94700 MAISONS-ALFORT
Tél.: 43.78.00.72

L'ONDE MARITIME
257, Rue Judaïque
33000 BORDEAUX
Tél.: 56.24.05.34

PROFORMA P.S.I.
3, Rue de Lorraine
25000 BESANCON
Tél.: 81.82.24.51

F.N.A.C.
Centre Jaude
63000 CLERMONT-FERRAND
Tél.: 73.93.22.00

HIFI-NON-STOP
Résidence Pasteur
33210 LANGON
Tél.: 56.27.11.29

F.N.A.C.
26, Cours Bériat
38000 GRENOBLE
Tél.: 76.87.27.27

BASE 4
11, Rue Samonzet
64000 PAU
Tél.: 59.83.78.78

CALCUL ACTUEL
49, Rue Paradis
13006 MARSEILLE
Tél.: 99.33.33.44

GSX SUR PCW, LA FIN D'UN RÊVE ?

Programme d'interfaçage graphique pour système CP / M, GSX dans sa version PCW est d'une grande discrétion quant à ses possibilités. Nous avons donc cherché à en savoir plus et après maintes démarches, avons obtenu une documentation avec le détail des fonctions disponibles sur le GSX standard. Cette documentation étant arrivée très tard, nous vous livrons nos constats bruts et nous tenterons de les affirmer lors de nos prochaines parutions.

*Tout laisse à penser que la version **PCW** est très épurée par rapport à la version originale. Le **tableau 2** donne le détail des entrées et des sorties du code opératoire **1** destiné à l'ouverture de la station de travail. Testé sur écran avec l'extension **DDSCREEN**, nous avons constaté l'absence de la quasi totalité des fonctions qui en faisaient son intérêt.*

Ainsi, les 5 marqueurs et les 5 types de lignes sont introuvables. Le remplissage, le tracé des arcs de cercle, des portions de cercle, des polygones sont tout aussi absents. Pour ce qui concerne les textes, une seule taille semble disponible et ce, dans une seule direction, Après de nombreux essais, il a tout de même été possible de tracer quelques rectangles.

*Le programme de la **figure 4** nous a permis d'ouvrir la station de travail et d'obtenir les informations du **tableau 1**. Les valeurs transmises à **GSX** par l'intermédiaire des **10** variables **INTIN** sont toutes acceptés par **GSX**, mais seules les valeurs qu'il renvoie par **INTOUT** sont dignes d'intérêt puisqu'elles indiquent avec précision, ce que la version **GSX** est disposée à faire.*

*Enfin, nous livrons (**tableau 3**) à vos expérimentations le détail du code opératoire 11 afin que vous puissiez vérifier par la pratique les performances de cette version...*

Pour terminer, nous vous informons que nous gardons le reste des codes à votre disposition et que de votre avis dépend leur parution (dites-le nous en page centrale).

A. FRIEDRICH

(TABLEAU 1)

```
***** DONNEES DE SORTIE DE L'OUVERTURE DE GSX *****

* INTOUT%( 1)=719 * INTOUT%( 2)=247 * INTOUT%( 3)=  1 * INTOUT%( 4)=375 * INTOUT%( 5)=800 * INTOUT%( 6)=  1
* INTOUT%( 7)=  5 * INTOUT%( 8)=  1 * INTOUT%( 9)=  5 * INTOUT%(10)=  1 * INTOUT%(11)=  1 * INTOUT%(12)=  0
* INTOUT%(13)=  0 * INTOUT%(14)=  2 * INTOUT%(15)=  1 * INTOUT%(16)=  1 * INTOUT%(17)= -1 * INTOUT%(18)= -1
* INTOUT%(19)= -1 * INTOUT%(20)= -1 * INTOUT%(21)= -1 * INTOUT%(22)= -1 * INTOUT%(23)= -1 * INTOUT%(24)= -1
* INTOUT%(25)= -1 * INTOUT%(26)=  4 * INTOUT%(27)= -1 * INTOUT%(28)= -1 * INTOUT%(29)= -1 * INTOUT%(30)= -1
* INTOUT%(31)= -1 * INTOUT%(32)= -1 * INTOUT%(33)= -1 * INTOUT%(34)= -1 * INTOUT%(35)= -1 * INTOUT%(36)=  0
* INTOUT%(37)=  0 * INTOUT%(38)=  0 * INTOUT%(39)=  0 * INTOUT%(40)=  2 * INTOUT%(41)=  0 * INTOUT%(42)=  0
* INTOUT%(43)=  0 * INTOUT%(44)=  0 * INTOUT%(45)=  0
* PTSOUT%( 1)=   0 * PTSOUT%( 2)= 925 * PTSOUT%( 3)=   0 * PTSOUT%( 4)=1057 * PTSOUT%( 5)=  46
* PTSOUT%( 6)=   0 * PTSOUT%( 7)=  46 * PTSOUT%( 8)=   0 * PTSOUT%( 9)=   0 * PTSOUT%(10)= 925
* PTSOUT%(11)=   0 * PTSOUT%(12)= 925
```

(TABLEAU 2)

GSX CODE OPERATOIRE N°1 - OUVERTURE DE LA STATION DE TRAVAIL

Cette fonction charge le gestionnaire de l'extension graphique et le positionne comme station de travail.
L'initialisation se fait par l'envoi des paramètres d'entrée et les informations sont retournées au programme appelant, par l'intermédiaire des variables CONTRL(3) et (5), INTOUT(1) à (45) et PTSOUT(1) à (12).

PARAMETRES D'ENTREE;
CONTRL(1) Code opératoire (=1)
CONTRL(2) Nombre de sommets (=0)
CONTRL(4) Longueur du tableau INTIN
CONTRL(6)-(9) = 0

CONFIGURATION DU PROGRAMME
INTIN(1) Numéro de la station de travail
INITN(2) Types de ligne
INITN(3) Couleur de ligne
INITN(4) Type de marqueur
INIIN(5) Couleur du marqueur
INTIN(6) Police de caractère
INTIN(7) Couleur de caractère
INTIN(8) Type de remplissage
INTIN(9) Style de remplissage
INTIN(10) Couleur de remplissage

DONNEES EN SORTIE
CONTRL(3) Nombre de sommets en sortie
CONTRL(5) Longueur du tableau INTOUT (=45)

INTOUT(1) Largeur du périphérique (en point)
INTOUT(2) Longueur du périphérique (en point)
INTOUT(3) L'échelle des images est-elle précise (1=NON
INTOUT(4) Largeur d'un pixel (en micron) 0=OUI)
INTOUT(5) Longueur d'un pixel (en micron)
INTOUT(6) N° de taille des caractères,
INTOUT(7) N° du type de ligne
INTOUT(8) N° de taille de ligne
INTOUT(9) N° de type de marqueur
INTOUT(10) N° de taille de marqueur
INTOUT(11) N° de police de caractères
INTOUT(12) N° des échantillons
INTOUT(13) N° du style de hachures
INTOUT(14) N° des couleurs prédéfinies
INTOUT(15) N° de la primitive standard
INTOUT(16)-(25) Liste des primitives acceptées par le programme
INTOUT(26)-(35) Liste des attributs acceptés par le programme
INTOUT(36) Couleurs possibles (OUI=1, NON=0)
INTOUT(37) Rotation du texte possible (OUI=1, NON=0)
INTOUT(38) Remplissage possible (OUI=1, NON=0)
INTOUT(39) Accessibilité des cellules (OUI=1, NON=0)
INTOUT(40) Nombre de couleurs possibles
INTOUT(41)-(44) Nombre d'extensions graphiques disponibles
INTOUT(45) Type de station de travail
PTSOUT(1) 0
PTSOUT(2) Taille minimale des caractères
PTSOUT(3) 0
PTSOUT(4) Taille maximale des caractères
PTSOUT(5) Largeur minimale des lignes
PTSOUT(6) 0
PTSOUT(7) Largeur maximale des lignes
PTSOUT(8) 0
PTSOUT(9) 0
PTSOUT(10) Taille minimum du marqueur
PTSOUT(11) 0
PTSOUT(12) Taille maximum du marqueur

****

(TABLEAU 3)

GSX CODE OPERATOIRE N°11 - DESSIN DE PRIMITIVES GRAPHIQUES

PARAMETRES D'ENTREE;
CONTRL(1) Code opératoire (=11)
CONTRL(2) Nombre de sommets (variable)
CONTRL(4) Longueur du tableau INTIN
CONTRL(6) Numéro de la primitive

GRAPHIQUE EN BARRES;
CONTRL(2) Nombre de sommets (=2)
CONTRL(6) Numéro de la primitive (=1)
PTSIN(1) Coordonnée X du coin bas/gauche du graphique
PTSIN(2) Coordonnée Y du coin bas/gauche du graphique
PTSIN(3) Coordonnée X du coin haut/droit du graphique
PTSIN(4) Coordonnée Y du coin haut/droit du graphique

ARC ET PORTION DE CERCLE
CONTRL(2) Nombre de sommets (=4)
CONTRL(6) Numéro de la primitive (=2 ARC & 3 PORTION)
INTIN(1) Angle de départ (en 10ème de degré)
INTIN(2) Angle d'arrivée (en 10ème de degré)
PTSIN(1) Coordonnée X du centre de l'arc
PTSIN(2) Coordonnée Y du centre de l'arc
PTSIN(3) Coordonnée X du départ de l'arc
PTSIN(4) Coordonnée Y du départ de l'arc
PTSIN(5) Coordonnée X de la fin de l'arc
PTSIN(6) Coordonnée Y de la fin de l'arc
PTSIN(7) Rayon
PTSIN(8) 0 (zéro)

CERCLE
CONTRL(2) Nombre de sommets (=3)
CONTRL(6) Numéro de la primitive (=4)
PTSIN(1) Coordonnée X du centre
PTSIN(2) Coordonnée Y du centre
PTSIN(3) Coordonnée X d'un point de la circonférence
PTSIN(4) Coordonnée Y d'un point de la circonférence
PTSIN(5) Rayon
PTSIN(6) 0 (zéro)

CARACTERES GRAPHIQUES
CONTRL(2) Nombre de sommets (=1)
CONTRL(4) Nombre de caractères à envoyer
CONTRL(6) Numéro de la primitive (=5)
PTSIN(1) Coordonnée X du coin bas/gauche du graphique
PTSIN(2) Coordonnée Y du coin bas/gauche du graphique

DONNEES EN SORTIE
CONTRL(3) No de sommets en sortie (=0)

ANNEXES AU TABLEAU:
Liste des primitives acceptées par le programme:

1 = RECTANGLE, 2 = ARC DE CERCLE, 3 = PORTION DE CERCLE,
4 = CERCLE, 5 = CARACTERES GRAPHIQUES, -1 = FIN DE LISTE.

Liste des attributs acceptés par le programme: 1 = POLYLIGNE, 2 = POLYMARQUEUR, 3 = TEXTE,
4 = REMPLISSAGE 5 = RIEN, -1 = FIN DE LISTE.

```
10 ESC$=CHR$(27);CLS$=ESC$+"E";CLS2$=CLS$+ESC$+"H";RON$=ESC$+"
p";ROFF$=ESC$+"q"
20 GSX%=48;DIM INTIN%(64),PTSIN%(64),INTOUT%(45),PTSOUT%(12)
30 RESTORE 600;FOR I=0 TO 6;READ A;POKE 48+I,A;NEXT
40 REM OUVERTURE DU POSTE DE TRAVAIL
50 PRINT CLS2$;PRINT SPACE$(20);RON$;"OUVERTURE DU POSTE DE TR
AVAIL";ROFF$
60 PRINT ;PRINT RON$;"TYPE DE LIGNE;";ROFF$;;INPUT " (1) SOLID
E - (2) TIRET - (3) POINT - (4) 2+3 - (5) LONG TIRET...";TL;IF
 TL<1 OR TL>5 THEN 60
70 PRINT;PRINT RON$;"TYPE DE MARQUEUR;"ROFF$;;INPUT " (1) pour
 . (2) pour + (3) pour * (4) pour o (5) pour x";TM;IF TM<1 OR
TM>5 THEN 70
80 RESTORE 610;FOR I=1 TO 10;READ INTIN%(I);NEXT;INTIN%(2)=TL;
INTIN%(4)=TM
90 CONTRL%(1)=1;CONTRL%(2)=0;CONTRL%(4)=10;GOSUB 620;' Ouvertu
re de la station de travail
100 REM
110 REM CODE OPERATOIRE N°11
120 REM
130 PRINT CLS2$;SPACE$(20);RON$;" GRAPHISME DES PRIMITIVES ";R
OFF$
140 PRINT;PRINT RON$;"TYPE DE PRIMITIVE;";ROFF$;PRINT;INPUT "(
1) RECTANGLE - (2) ARC - (3) PORTION - (4) CERCLE - (5) CARACT
ERE GRAPHIQUE";A;IF A<1 OR A>4 THEN 140
150 ON A GOSUB 190,290,290,450,560
160 CONTRL%(1)=11;CONTRL%(6)=A;GOSUB 620
170 A$=INKEY$;IF A$<>SPACE$(1) THEN 170 ELSE 10
180 REM
190 REM GRAPHE EN BARRE
200 REM
210 CONTRL%(2)=2;CONTRL%(4)=0
220 PRINT CLS$;SPACE$(20);RON$;" RECTANGLE ";ROFF$
230 PRINT;INPUT "Coordonnée X du point 1";PTSIN%(1)
240 PRINT;INPUT "Coordonnée Y du point 1";PTSIN%(2)
250 PRINT;INPUT "Coordonnée X du point 2";PTSIN%(3)
260 PRINT;INPUT "Coordonnée Y du point 2";PTSIN%(4)
270 RETURN
280 REM
290 REM ARC DE CERCLE
300 REM
310 CONTRL%(2)=4;CONTRL%(4)=2
320 PRINT CLS$;SPACE$(20);RON$;" ARC OU PORTION DE CERCLE ";RO
FF$
330 PRINT;INPUT "Coordonnée X du point 1";PTSIN%(1)
340 PRINT;INPUT "Coordonnée Y du point 1";PTSIN%(2)
350 PRINT;INPUT "Coordonnée X du point 2";PTSIN%(3)
360 PRINT;INPUT "Coordonnée Y du point 2";PTSIN%(4)
370 PRINT;INPUT "Coordonnée X du point 3";PTSIN%(5)
380 PRINT;INPUT "Coordonnée Y du point 3";PTSIN%(6)
390 PRINT;INPUT "Début de l'angle en 1/10 de degré";INTIN%(1)
400 PRINT;INPUT "Fin de l'angle en 1/10 de degré";INITN%(2)
410 PRINT;INPUT "Rayon";PTSIN%(7)
420 PTSIN%(8)=0
430 RETURN
440 REM
450 REM CERCLE
460 REM
470 CONTRL%(2)=3;CONTRL%(4)=0
480 PRINT;INPUT "Coordonnée X du centre";PTSIN%(1)
490 PRINT;INPUT "Coordonnée Y du centre";PTSIN%(2)
500 PRINT;INPUT "Coordonnée X d'un point de la circonférence";
PTSIN%(3)
510 PRINT;INPUT "Coordonnée Y d'un point de la circonférence";
PTSIN%(4)
520 PRINT;INPUT "Rayon";PTSIN%(5)
530 PTSIN%(6)=0
540 RETURN
550         :
560         :
570         :   ETC, ETC, ETC...
580         :
590         :
600 DATA 80,89,14,115,195,5,0;' CODES DE LA ROUTINE APPEL GDOS
610 DATA  1,0,1,0,1,1,1,0,1,1;' PARAMETRES INTIN POUR L'OUVERT
URE
620 PRINT CLS$;CALL GSX%(GSX%,GSX%,CONTRL%(1),INTIN%(1),PTSIN%
(1),INTOUT%(1),PTSOUT%(1));' APPEL DU GSX
630 RETURN
650 WIDTH LPRINT 255;LPRINT CHR$(27);"1";CHR$(5);CHR$(27);"Q";
CHR$(113);CHR$(27);"!";CHR$(6)
660 LPRINT  " ***** DONNEES DE SORTIE DE L'OUVERTURE DE GSX **
***";LPRINT
670 FOR I=1 TO 45;LPRINT " * INTOUT%(";USING "##";I;;LPRINT ")
=";;LPRINT USING "###";INTOUT%(I);;NEXT
680 LPRINT CHR$(27);"Q";CHR$(100)
690 FOR I=1 TO 12;LPRINT " * PTSOUT%(";USING "##";I;;LPRINT ")
=";;LPRINT USING "####";PTSOUT%(I);;NEXT
```

ATTENTION !

Pour la saisie du programme reportez-vous à l'article "Un départ saisissant".

Le sous-programme des lignes 650 à 690 imprime le tableau de la figure 1; Pour l'appeler, tapez la ligne suivante:

```
95 GOTO 650
```

<u>Préparation du basic GSX.</u>

Pour l'utilisation du GSX sous basic, vous devez regrouper sur la même disquette les fichiers suivants; GSX.SYS, ASSIGN.SYS, BASIC.COM, GENGRAF.COM, DDSCREEN.PRL, DDFXHR8.PRL et DDFXLR8.PRL.

Préparer un BASIC GSX en tapant la séquence suivante:

GENGRAF BASIC.COM <RETURN>

le BASIC GSX est prêt. Pour le vérifier, tapez BASIC <RETURN>

l'écran affiché est alors:

```
N>BASIC
-----------------------------------------------
GSX-80 1.1  01 Oct 83    Serial No 5000-1232-654321
Copyright (C) 1983
Digital Research, Inc.          All Rights Reserved
-----------------------------------------------

Mallard-80  BASIC with Jetsam   Version 1.29
(c) Copyright 1984  Locomotive Software Ltd
All rights reserved

17255 free bytes

Ok
```

Cette version du basic est la seule pouvant appeler GSX et ses fichiers pour leur programmation.

NE MANQUEZ PAS L'ECHO DU MOIS DE SEPTEMBRE !

- **FAITES FORTUNE AVEC VOTRE PCW**

Une nouvelle série réalisée par un grand spécialiste de la finance internationale Avec un premier programme complet de BOURSE et d'évaluation d'entreprise.

- COMPTABILITE - 2ème partie :

Les essais et les expériences vécus. Un article à ne pas manquer.

- **ASSEMBLEUR :**

Comment démarrer, et vraiment tirer parti des ressources cachées de votre PCW. Des exemples, des programmes inédits.

- **LES CONFIDENCES DE LOCOSCRIPT :**

LOCOSCRIPT NEW LOOK ? C'est en Septembre qu'on le saura...

- **MAIS QUE VOULEZ-VOUS ?**

Les résultats complets de notre questionnaire du mois.

ET TOUJOURS...

- Des programmes, des nouveautés, des bancs d'essai et toutes vos rubriques préférées...

UN NUMERO EXCEPTIONNEL "SPECIAL RENTREE"

RESERVEZ-LE DES AUJOURD'HUI CHEZ VOTRE REVENDEUR PCW

ABONNEZ-VOUS

...et économisez **40 F.**

(Bon de commande en pages centrales)

soit onze numéros pour 290 F.
au lieu de 330 F. prix normal.

BON DE COMMANDE

NOM :.....**PRENOM** .....**ADRESSE** .....

.....

.....

Commande par la présente :

.... X	ABONNEMENT D'UNE ANNEE A COMPTER DU NUMERO..	SOIT ...×	290	(FRANCE)	= .....
.... X	ABONNEMENT D'UNE ANNEE A COMPTER DU NUMERO..	SOIT ...×	450	(ETRANGER)	= .....
.... X	DISQUETTE ECHO N° ... , ... , ... , ... , ... , ... , ... , ... , ... , ... , ...	SOIT ...×	70	(FRANCE)	= .....
.... X	DISQUETTE ECHO N° ... , ... , ... , ... , ... , ... , ... , ... , ... , ... , ...	SOIT ...×	90	(ETRANGER)	= .....
.... X	CASSETTE AUDIO STEREO DU REPORTAGE CP SOFTWARE	SOIT ...×	60	(FRANCE)	= .....
.... X	CASSETTE AUDIO STEREO DU REPORTAGE CP SOFTWARE	SOIT ...×	80	(ETRANGER)	= .....

Soit un total de .....

SIGNATURE

□ CHEQUE □ MANDAT □ CCP

TOUS CES PRIX SONT NETS ET INCLUENT LE PORT ET L'EMBALLAGE

Retournez à L'ECHO DU PCW - LOGI'STICK Edition -
CAPN "LE BONAPARTE" 93153 LE BLANC MESNIL CEDEX

VOTEZ POUR LUI !

NOTEZ BIEN,
NOTEZ MAL
MAIS VOTEZ !

Notez chacun des articles que vous avez lu et retournez le questionnaire à L'ECHO chaque mois, l'auteur dont l'article a obtenu la meilleure moyenne se verra attribuer une prime de 1000 F.

Amis lecteurs,

vous n'êtes pas oubliés car nous profitons de l'occasion pour organiser un concours de pronostics dont le prix est, ce mois-ci : **UN STYLO OPTIQUE offert par D.D.I**

PAGE ARTICLES	TRES MAUVAIS	MAUVAIS	MOYEN	BON	TRES BON	NOTES
4 - NOUVEAUTES	□	□	□	□	□	... / 20
18 - LES EMULES D'HIPPOCRATE	□	□	□	□	□	... / 20
13 - COMPTABILITE	□	□	□	□	□	... / 20
37 - EDITEUR BASIC	□	□	□	□	□	... / 20
32 - LES CONFIDENCES DE LOCOSCRIPT	□	□	□	□	□	... / 20
41 - POKER FOLIES	□	□	□	□	□	... / 20
6 - QUE D'ORDRE...	□	□	□	□	□	... / 20
44 - SUR L'ECRAN VERT	□	□	□	□	□	... / 20
9 - REPORTAGE AMS-TRAD USER SHOW	□	□	□	□	□	... / 20
11 - LA VEDETTE DU MOIS	□	□	□	□	□	... / 20
47 - LE SAVIEZ-VOUS ?	□	□	□	□	□	... / 20
20 - GSX	□	□	□	□	□	... / 20
27 - LE HARD DU MOIS	□	□	□	□	□	... / 20
40 - LE SOFT DU MOIS	□	□	□	□	□	... / 20
12 - LE LIVRE DU MOIS	□	□	□	□	□	... / 20

NOM :.....**PRENOM** .....
ADRESSE .....

.....

NOTRE QUESTIONNAIRE DU MOIS

Tous renseignements vous paraissant relever de votre secret professionnel peuvent être laissés en blanc. Vous pouvez également garder l'anonymat.

		OUI	NON
1. VOUS ETES	ARTISAN	○	○
	COMMERCANT	○	○
	INDUSTRIEL	○	○
	PROFESSION LIBERALE	○	○
	ENTREPRISE INDIVIDUELLE	○	○
	SOCIETE DE CAPITAUX	○	○
2. T.V.A.	FORFAIT	○	○
	REEL	○	○
	SIMPLIFIE	○	○
	SUR ENCAISSEMENTS	○	○
3. VOTRE COMPTABILITE			
	MANUELLE	○	○
	DECALQUE	○	○
	AUTRE	.....	
4. ELLE CONTIENT			
	CAISSE	○	○
	Nombre	.....	
	BANQUE	○	○
	Nombre	.....	
	C.C.P	○	○
	VENTES	○	○
	ACHATS	○	○
	FACTURATION	○	○
	PAIE	○	○
	STOCKS	○	○

		OUI	NON
5. VOUS VENDEZ			
	AU DETAIL	○	○
	EN GROS	○	○
	EXPORT	○	○
	Nombre factures mensuelles	.....	
6. VOUS ACHETEZ			
	DETAIL	○	○
	GROS	○	○
	IMPORT	○	○
	Nombre factures mensuelles		
7. VOTRE FACTURATION MENSUELLE VENTES			
	+ 10 FACTURES	○	○
	+ 50 FACTURES	○	○
	+ 100 FACTURES	○	○
	Combien si + 100	.....	
8. VOTRE TRESORERIE			
	ESPECES	○	○
	CHEQUES	○	○
	EFFETS A PAYER	○	○
	EFFETS A RECEVOIR	○	○
	ECHEANCIER	○	○
	BUDGETS	○	○
9.VOUS AVEZ:			
	CLIENTS + 10 + 100 +	.....	
	FOURNISSEURS + 10 + 100	.....	

Vos particularités.....

▷

10. VOUS AVEZ DU PERSONNEL

	OUI	NON
1 à 4	○	
5 à 9	○	
+ 10	○	
+ 20	○	
+ combien	.....	
Permanents	○	○
Intermittents	○	○
Ouvriers à domicile	○	○
Durée déterminée	○	○
Autres contrats type SIVP, apprentis, etc...	○	○
salaires horaires	○	○
Salaires mensuels	○	○
Salaires à la tâche	○	○
Prélèvements particuliers	○	○
Charges sociales	○	○
Mutuelle	○	○
autre	○	○
Versements acomptes	○	○
Primes transport	○	○
Carte orange	○	○
Tickets Restaurant	○	○
Tickets vacances	○	○

Vos particularités.....

11. VOUS FAITES VOUS-MEME

FACTURATION	○	○
PAIE	○	○
COMPTABILITE	○	○
GESTION DE STOCKS	○	○

Vos particularités.....

12. ET, EN VRAC, A VOUS DE COMPLETER...

	OUI	NON
VOUS ACHETEZ POUR REVENDRE	○	○
VOUS FABRIQUEZ	○	○
VOUS TRANSFORMEZ	○	○
VOUS FAITES DU "SERVICE"	○	○
VOUS FACTUREZ LES PORTS	○	○
VOUS FAITES DES REMISES SUR FACTURE	○	○
VOS FOURNISSEURS		
VOUS FONT DES RABAIS	○	○
SUR FACTURE	○	○
SUR CHIFFRE ANNUEL	○	○
VOUS FAITES DES SOLDES	○	○
VOUS CALCULEZ		
VOS PRIX DE REVIENT	○	○
VOUS CALCULEZ		
VOS MARGES	○	○
VOUS FAITES DES COMPTES D'EXPLOITATION INTERMEDIAIRES	○	○

13. VOUS AVEZ

DES REPRESENTANTS	○	○
DES REVENDEURS	○	○
DES TARIFS DIFFERENTS	○	○
DES FRANCHISES	○	○

Vos particularités.....

VOUS AVEZ DES NOTIONS DE COMPTABILITE

Quel niveau .....

15. CI-DESSOUS : TOUT CE QUI VOUS PARAIT IMPORTANT ET QUE **VOUS DESIRERIEZ TROUVER :**

VOS COORDONNEES

Nom :..... Société :.....

Adresse :.....

.....

Tel. :..... Position :.....

LE STYLO OPTIQUE

THE LIGHT PEN

Le PCW que l'on croyait condamné à la morne platitude d'une pléiade de logiciels de gestion, est aujourd'hui, grâce à Electric Studio, un précieux auxiliaire dans nos créations graphiques. Nous décernons donc unanimement, la palme du "HARD DU MOIS" à cet extraordinaire outil attendu de tous : THE LIGHT PEN dit le STYLO OPTIQUE.

Faisons connaissance :

La rencontre avec le stylo optique se fait on ne peut plus facilement. Une fois l'épaisse protection de polystyrène expansé retirée, on découvre les 3 éléments indispensables à son utilisation :

1 - La partie Hardware est constituée d'un boitier assez peu volumineux (**85X70X30**) prolongé d'un fil de **90** cm au bout duquel est connecté le fameux stylo.

2 - La disquette programme contient le programme de **D.A.O.**, un programme de démonstration, quelques graphiques de démonstration et un fichier **ASSIGN.SYS** pour l'interfaçage avec **GSX**.

3 - La notice traduite par l'importateur est la réplique francisée de la notice originale.

Le branchement :

Le boîtier se connecte sur le port d'extension situé au dos du **PCW**. Le branchement se fait facilement si l'on respecte l'emplacement du détrompeur qui vient s'insérer dans la fente du connecteur. Un défaut toutefois. Ce détrompeur n'est pas fixe et peut, lors d'une fausse manipulation, sortir de son logement. Le constructeur préconise dans ce cas de lui retourner le boitier afin qu'il replace le détrompeur. Effectivement, le branchement approximatif du boîtier peut entraîner un court-circuit dévastateur. Veillez-y. Pour ce qui me concerne, le stylo optique reste constamment connecté et ne gène en rien l'utilisation d'autres programmes.

Le boîtier dispose aussi d'une sortie qui reproduit le connecteur sur lequel il s'insère. On pourrait penser qu'il sert au raccordement en série de l'interface parallèle, mais l'on se trompe car il n'est d'aucune utilité. Il le devrait bientôt... A suivre.

En résumé : Branchement très simple. Attention au détrompeur amovible.

Les programmes :

Deux programmes se trouvent sur notre disquette. Le premier, **ART.COM** correspond au programme principal de **D.A.O.**. Son lancement se fait sous **CP / M+** en tapant simplement **ART** <**RETURN**> (ART est le nom de la version anglaise, aux dernières nouvelles la version française devrait s'appeller ARTF).

Le second, **DISP.COM** est le programme de démonstration en boucle. Sa seule utilité est d'afficher, en boucle perpétuelle, n'importe laquelle des images créées avec **ART**, dans l'ordre voulu et à un rythme tout aussi libre. On peut féliciter le concepteur d'y avoir pensé car cette possibilité transforme le **PCW** en affiche permanente sur laquelle toutes vos informations pourront être lues (pensez à la clientèle d'un commerçant par exemple).

Pour effectuer une copie de sauvegarde des deux programmes, procédez comme suit :

Charger **CP / M** et à l'apparition de **A**>, suivez les instructions :

laisser la disquette système **face 2** dans le lecteur

Tapez : **PIP M:=A:PIP.COM**<**RETURN**>

Dès la fin du transfert, mettez la disquette **ELECTRIC STUDIO** dans le lecteur et tapez :

M: <**RETURN**>

puis : **PIP M:=A:DISP.COM** <**RETURN**>

et **PIP M:=A:ART.COM** <**RETURN**> ou **ARTF**

remplacer la disquette originale par une disquette vierge préalablement formatée à l'aide de **DISCKIT** et tapez :

PIP A:=M:*.* <**RETURN**>

repasser sur **A** par : **A:** <**RETURN**>

Voilà donc une bonne chose faite. Conservez cette sauvegarde précieusement et profitez du reste de cet article.

Le programme D.A.O.

Une fois lancé, le programme principal propose un menu général déroulant à partir duquel tout s'organise (Figure 1). Il suffit de positionner le stylo sur une option pour la voir se mettre en inversion vidéo. On la valide en pressant la barre d'espacement. A noter qu'en positionnant le stylo parallèlement à l'option, sans être obligatoirement dessus, on obtient le même résultat. Cette possibilité évite, d'ailleurs, beaucoup de déplacements inutiles.

L'organisation générale est représentée dans la **figure 2**, je vais, maintenant, entrer dans le vif de l'utilisation.

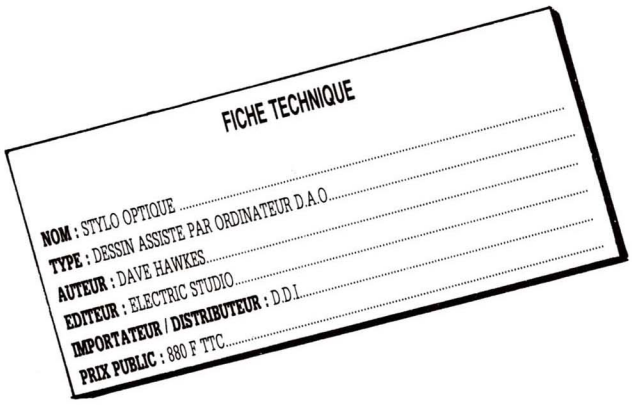
PRINCIPE GENERAL

Le stylo :

Sa sensibilité varie en fonction du réglage de la luminosité de l'écran. Sur fond blanc, en luminosité maximale, le champ est de **3** cm. Sur fond noir ou relativement foncé, la sensibilité est nulle. Logique mais pas problématique puisqu'il suffit de recourir à l'inversion vidéo pour rétablir la perception optimale du stylo. Tous les tracés sont repérés par un curseur déplacé soit par le stylo (à main levée), soit par les quatres touches de curseur et cela à tout moment. Ainsi les dessins demandant une grande précision pourront être démarrés au stylo et affinés au clavier. Ce choix est très astucieux car la précision de la main est toute relative (**3** à **5** points) alors que celle du clavier est totale (point par point).

les couleurs :

Parler de couleurs est un peu présomptueux et pourtant elles concernent deux options à part entière qui, judicieusement utilisées, offrent de nombreuses variations.
D'une part, la **COULEUR D'ENCRE** offre **2** choix. **NORMAL**, elle permet de tracer en noir sur un fond clair. **INVERSE**, le contraire se passe, l'encre est blanche et permet d'effacer.
D'autre part, le **MODE D'ENCRE** offre **4** possibilités : **NORMAL, XOR, AND, OR**. Leur effet est inversé en fonction de la couleur précédemment choisie. Les résultats obtenus sont très variés et sont détaillés dans un tableau récapitulatif qu'il vaut mieux consulter régulièrement au début de l'apprentissage (**Figure 3**).


FICHE TECHNIQUE

NOM : STYLO OPTIQUE
TYPE : DESSIN ASSISTE PAR ORDINATEUR D.A.O.
AUTEUR : DAVE HAWKES
EDITEUR : ELECTRIC STUDIO
IMPORTATEUR / DISTRIBUTEUR : D.D.I.
PRIX PUBLIC : 880 F TTC

Les tracés :

Les couleurs sont choisies. Reste à démarrer notre dessin et les choix ne manquent pas. Le **POINT** est l'expression la plus simple. Il se fait à l'endroit du curseur par la pression de la barre d'espacement. Le **CRAYON** autorise le tracé continu par le maintien de l'appui sur espace. Je vous rappelle que les déplacements se font aussi bien par le stylo que par les touches de curseurs dont on obtient une grande précision dans ces deux types de tracé. Le **PINCEAU** reproduit verticalement une zone de tailles variables (**9** tailles possibles). Les traits de **PINCEAU** sont tramés en fonction de la texture choisie. Le **PISTOLET** (ou aérographe), quant à lui, dispose de **9** tailles de bec qui influent sur la surface et la densité du jet. La récapitulation des tracés est en **Figure 4**.

Les graphismes :

Les modes de tracés laissent l'initiative totale quant aux formes dessinées, mais le tracé de formes courantes deviendrait vite fastidieux si les principales n'étaient pas prises en charge par le programme. **3** types de lignes, **SIMPLE, EPINGLEE** et en **RAYONS**. Je déplore l'absence de lignes pointillées automatiques (pour les obtenir, l'astuce consiste à utiliser le pinceau **1** avec une trame quadrillée et de faire le tracé avec le clavier, c'est parfait !). **5 sortes** de figures dont **2** en **3** dimensions (**TRIANGLE** et **RECTANGLE**). Les **POLYGONES** acceptent de 3 à 9 faces. L'axe de chaque figure et sa taille sont totalement modifiables à chaque utilisations. La **Figure 5** résume parfaitement les types de graphismes disponibles.

Les textes :

Reprenant fidèlement les matrices de caractères d'origine, le **TEXTE** est totalement mixable avec le graphisme. **4** directions d'affichage et **9** tailles sont disponibles. Dans cette option les modes d'encre ont un rôle assez significatif. Une lettre sur fond tramé efface son contour en mode **NORMAL** alors qu'elle se trouve fondue dans la trame en mode **AND**. L'exemple de la **Figure 6** montre le jeu de caractères disponibles ainsi que la totalité des tailles et des sens d'écriture.

Les textures :

La **Figure 7** indique le jeu des textures disponibles avec le programme. Ces trames interviennent dans les options **REMPLIT** et **PINCEAU**. Une texture peut être appelée à tout

Figure 1

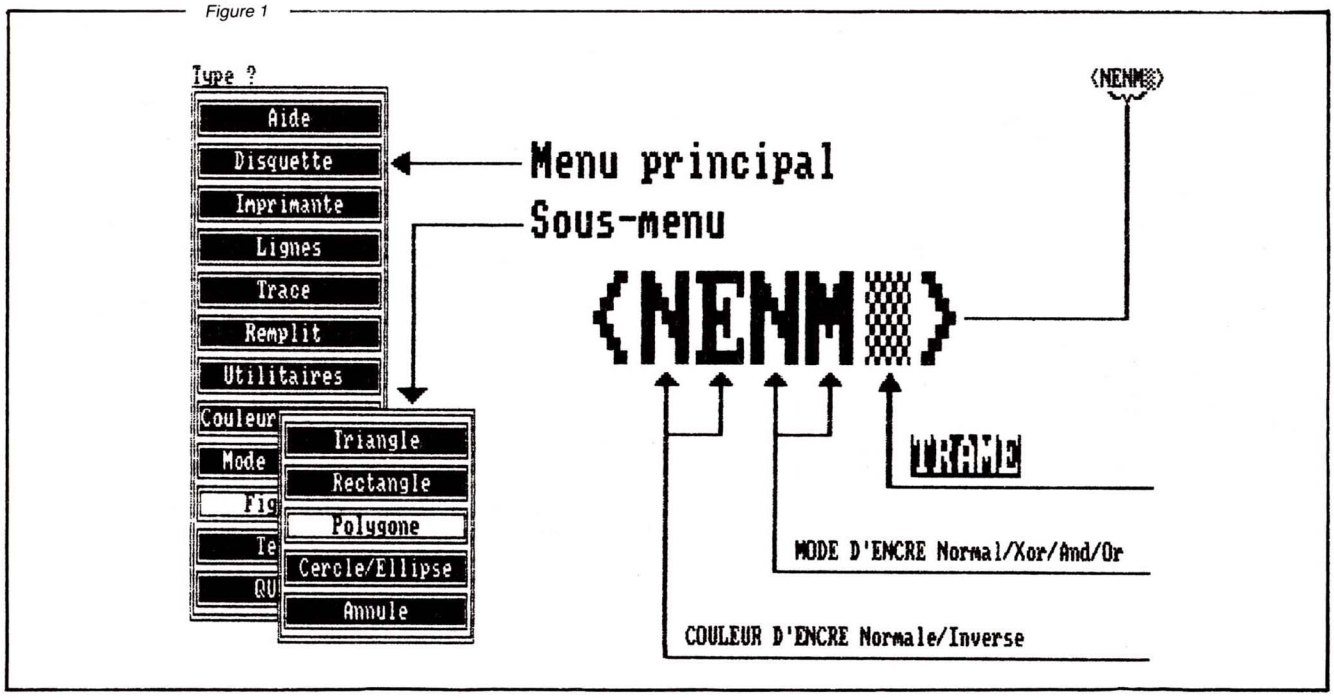


Figure 2

Sélectionnez une fonction au photostyle et appuyez sur ESPACE ES PCW Artist (NENM)

Aide
Disquette
Imprimante
Lignes
Trace
Remplit
Utilitaires
Couleur d'encre
Mode d'encre
Figures
Texte
QUITTE

Réglage en vigueur : Normale

Normale
XOR
AND
OR
Annule

Remplit/peint le masque ?

Fonction ?

Déplace
Copie
Zoom
Annule

Crayon
Pinceau
Pistolet
Points
Efface l'écran
Annule

Sauvegarde
Charge
Répertoire
Annule

Type de ligne ?

Ligne simple
Ligne épinglée
Rayons
Annule

Normale
Inverse
Annule

Format de reproduction

Vertical
Réduit
Intégral
Annule

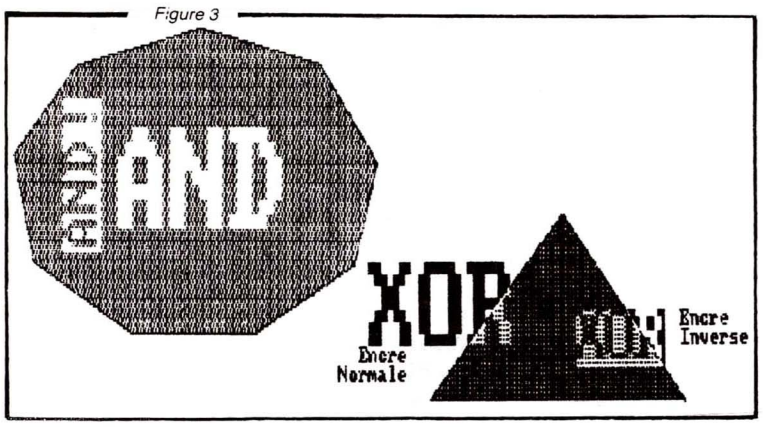
Type ?

Triangle
Rectangle
Polygone
Cercle/Ellipse
Annule

Sélectionne la direction du texte

Normal
Bas-haut
Arrière
Haut-bas
Annule

Figure 3



moment de la réalisation d'un dessin et cela sans avoir à l'interrompre.

Les utilitaires

LA GRILLE :

Certaines fonctions d'aide font gagner beaucoup de temps et de précision. La **GRILLE**, constituée de points (1 / 8), se met en inversion vidéo pour offrir un repérage quasi parfait. cette **GRILLE**, amovible, s'enlève et se remet en toute liberté. Je profite de cette fonction pour vous préciser un point interne du programme : L'image écran est sauvegardée en permanence en mémoire vive. Cette méthode permet de laisser l'image intacte tant qu'une option n'est pas validée.

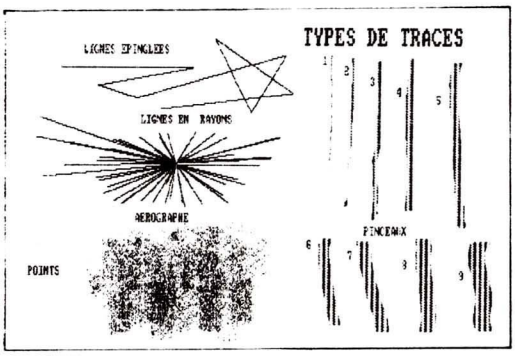


Figure 4

Figure 6

Figure 7

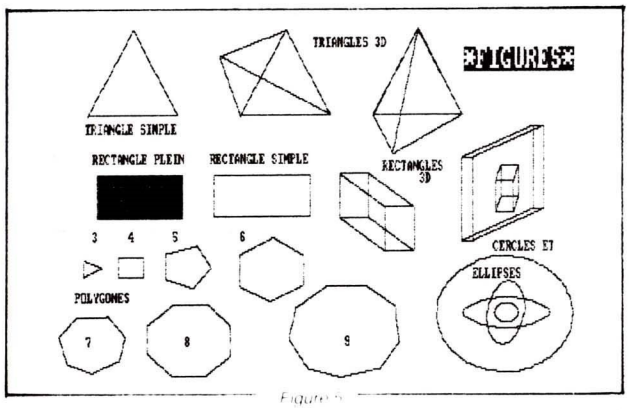
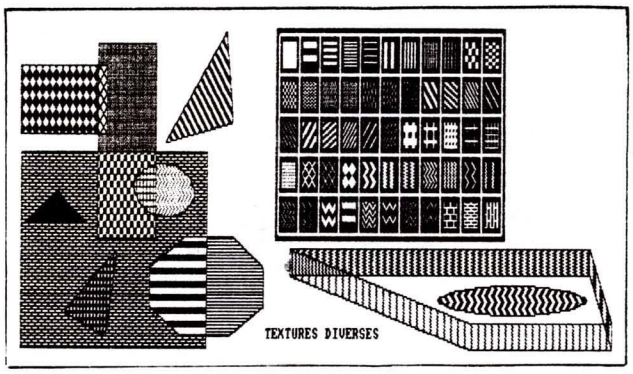


Figure 5



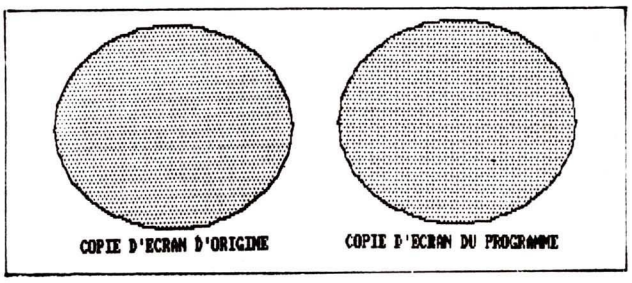
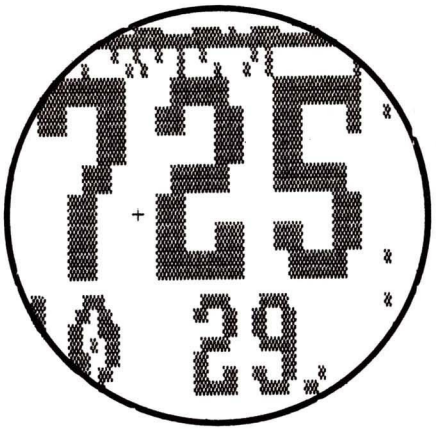


Figure 9

fig 8



COPIE ET DEPLACE :

Ces deux utilitaires sont très précieux. Le premier recopie le contenu d'une surface en n'importe quel point de l'écran. Le deuxième déplace une partie de l'image tout aussi librement. Dans les deux cas, on choisit la taille d'une fenêtre que l'on positionne sur le morceau à copier ou à déplacer et après validation, la fenêtre peut être déplacée pour obtenir la fonction.

ZOOM :

Le **ZOOM** rend d'immenses services. En effet, il agrandit **8** fois un endroit quelconque de l'écran et permet de travailler point par point. La précision obtenue est alors maximale **(Figure 8)**.

DISQUETTE :

Indispensable fonction, elle permet la sauvegarde et la relecture d'une image sur disquette sur n'importe lequel des lecteurs disponibles. A noter que cette option donne aussi leur directory. Une ombre toutefois : Sur 8512 il s'est avéré qu'après plusieurs heures d'utilisation, le programme refuse toutes manipulations sur le DRIVE B. Cela se rétablit après extinction et rallumage de l'ordinateur. Tous les fichiers du B : sont encore là (OUUFF !) et le programme se remet d'accord avec le lecteur. Il vaut mieux, tout de même, le savoir avant de compter sur lui !

Le dernier mot sur l'option concerne la taille des fichiers, soit 22ko par image. Le nombre par face est donc assez limité et les créateurs intensifs auront raison de faire une provision de disquettes.

IMPRIMANTE :

L'imprimante dédiée du **PCW** est parfaitement exploitée par le programme car, outre l'habituel format de copie d'écran on dispose de **2** nouvelles tailles. Pleine page hori-

zontale et verticale. Les formats sont les suivants :

FORMATS	LONGUEUR	LARGEUR
PLEINE PAGE HORIZONTALE	203	245
PLEINE PAGE VERTICALE	203	69
NORMAL	85	127

Soulignons aussi la possibilité supplémentaire d'obtenir l'impression en simple ou double densité (un ou deux passages de la tête d'impression comme le mode listing ou courrier de LOCOSCRIPT).
Une particularité du programme génère les copies en taille normale avec un petit décalage d'un point, d'une ligne sur l'autre **(Figure 9)**. Heureusement, la bonne vieille copie d'écran par <**EXTRA**> + <**PRT**> sauve la mise du programme là où il défaille...

CONCLUSIONS :

Elles sont aussi nombreuses que les possibilités de cet outil. Sa simplicité d'emploi est remarquable. En quelques minutes des enfants très jeunes sont capables d'en tirer le maximum. J'en profite pour conseiller aux éditeurs de tout prévoir dans cet esprit, quel temps nous pourrions gagner (DBASE II pour les enfants par exemple !).
Son utilisation générale est très variée avec quelques restrictions pour les applications professionnelles qui demanderont plus d'adaptation et d'astuces (les lignes pointillées en sont un exemple).
Les quelques défauts de jeunesse ne sont pas vraiment génants car dans l'ensemble c'est un produit très au point et très bien documenté qui conviendra à tous.

Marc HERMION

TOUT

ce qui se fait de bien

sur votre

PCW 8256/8512

est distribué par DDI
DUPLICATION ET DIFFUSION INFORMATIQUES
(1) 48.67.89.54 (HOT LINE PCW)

RAM+
Extension mémoire pour PCW 8256
Nouvelle puissance
Nouvelles fonctions

AVANT | APRES
OU RAM+
COMMUTATION

CARTE PRINCIPALE

450 F
Le pack complet

* Montage facile en dix minutes.
* Notice complète et détaillée.
* Ajoute 256 Koctets à votre PCW 8256.
* Permet la copie d'une face de disquette en une seule fois.
* Augmente le disque M: à 368 Ko.
* Stockage des 2 faces en M:.

Dessins et textes réalisés avec le stylo optique par LOGI'STICK (c) 86

FIGURE 1
90°
VEILLEZ AU PARALLELISME DES PATTES DES CIRCUITS

LES CONFIDENCES DE

Bonjour ! Je m'appelle **LOCOSCRIPT** et si je ne suis pas encore votre traitement de texte favori , j'espère ardemment le devenir. Mon papa m'a voulu très simple mais aussi très puissant. Je reconnais le difficulté que représente l'alliance de ses deux ambitions. Comme l'**ECHO** me le permet, j'ai la ferme intention de vous dévoiler tous mes moindres secrets pour que nous devenions, si ce n'est déjà le cas, les meilleurs alliés du monde.

Pour vous prouver ma bonne volonté, je suis prêt à oublier que je suis destiné à l'écriture pour me consacrer à la lecture de toutes les questions que vous me poserez par **LOCOSCRIPT** interposé...

QUOI DE NEUF DOCTEUR LOCO ?

Je suis heureux de fêter mon premier anniversaire en votre compagnie. Voilà un an que je suis né, et je fais déjà de sérieux progrès. Beaucoup d'entre vous m'ont adopté alors que je n'étais qu'une version **1.1** et malgré ma bonne volonté il m'arrivait de faire quelques bêtises...

Maintenant, je suis grand et je suis version **1.21**. Je ne fais plus d'erreurs, je ne me bloque plus pour des broutilles et je peux enfin imprimer une ou plusieurs pages de votre choix. Si vous ne m'avez pas encore, je vous autorise à me rapporter sur ma disquette originale, à l'endroit où vous m'avez acheté afin que l'on me soigne de ces maux de jeunesse...

Parmi les reproches que certain d'entre vous ont eu le culot de me faire, en voici un qui n'est plus du tout justifié (ni à gauche ni à droite !): "**LOCOSCRIPT** est incapable de faire du mailing!"

Je refuse une telle calomnie ! Avec **QUICK MAILING** j'en suis tout à fait capable. Même plus ! D'ailleurs, **QUICK MAILING** et moi ne nous quittons plus. Il fait mes étiquettes et je lui fais des lettres personnalisées... C'est le grand amour. Je vous expliquerai en détail comment il fonctionne dans le prochain numéro. Si vous n'avez pas la patience d'attendre, vous pouvez déjà contacter son créateur :

QUICK MAILING par TELESOFT
3 Rue de l'arrivée 75749 Paris Cédex 15.

LE CAS DU MOIS...

Je sais que vous n'hésitez jamais à me charger de votre correspondance habituelle et j'en suis tout ému. Pour vous remercier de votre confiance, je vais vous expliquer le moyen de faire de grosses économies d'imprimerie en me chargeant de la fabrication de votre papier à en-tête.
La méthode est d'une extrême simplicité. C'est une question d'attention. Dans l'immédiat, je n'explique plus rien tant que vous ne m'avez pas chargé dans votre PCW favori ... Merci, je me sens plus à mon aise sur votre écran !

Le principe

Considérant que chague courrier que je dois fournir doit comporter un en-tête et un bas de page personnalisés, vous devez pouvoir les obtenir avec le minimum de manipulations possibles. J'ai dans ma hotte, un fichier nommé **MODELE.STD** que je reconnais comme étant le modèle du groupe. Pour être plus clair, je dirais que chaque nouveau document créé dans un groupe aura les particularités de **MODELE.STD**. J'affecte à ce fichier les caractéristiques suivantes:

Format du texte
Disposition de l'en-tête de lettre
Pied de page (ou bas de page)

Dans le cas de notre exemple, les impératifs sont les suivants :

FORMAT DU TEXTE

Le texte de mon courrier est en italique avec un corps **12** standard, un interligne de **1** et une tabulation toutes les **10** colonnes. Nous décidons que ce sera le format **1** du groupe dans lequel nous avons décidé de créer notre modèle.

DISPOSITION DE L'EN-TETE DE LETTRE

Données fixes : Elles concernent notre dénomination et pourquoi pas notre logotype (c'est le dessin de notre marque). Nous lui attribuons 7 lignes.
Données variables : Il s'agit dans ce cas de la disposition des éléments variables de notre courrier, soit : les références, l'adresse du destinataire, la

LOCOSCRIPT

date et le début du texte. L'emplacement de ces rubriques doit être prévu dans le fichier **MODELE. STD.** Ce sera le seul texte de ce fichier.

Bas de page : 6 lignes. C'est le complément d'informations de l'en-tête de données fixes, il contiendra l'adresse exacte, le statut social et le capital de la plomberie que nous venons de monter pour la circonstance.

L'organisation de **MODELE.STD** étant connue, tournons-nous maintenant vers sa création.

Procédures de création de MODELE.STD :

Je suppose que le groupe dans lequel vous allez créer **MODELE.STD** n'en contient aucun du même nom. Si oui, il faut l'effacer ou trouver un groupe plus accueillant. Si non, c'est parfait pour continuer.

Quelque soit le contenu de **MODELE.STD**, dès la création, vous devez le purger par : < **CUT** > avec le curseur au début de la page, suivi par < **DOC** > ou < **SHIFT** > + < **PAGE** > qui envoie le curseur en fin de page en inversant tout ce qu'il rencontre. Une nouvelle pression sur < **CUT** > et tout disparaît. Notre page est totalement vide **(Figure 1).**

CREATION DU FORMAT

Format du texte :

C'est le format sous lequel tous vos courriers seront organisés. Il est totalement indépendant de l'en-tête et du bas de page. Pour le créer nous appelons **f2**. Survient alors le menu de la **figure 2**. Pour que je sache que vous créez un format, et j'attends que vous vous mettiez sur "**Format ?**" situé après le titre "**Edition de format**".

Tapez un numéro de format (1 par exemple) et lancez l'édition en pressant < **ENTER** >.

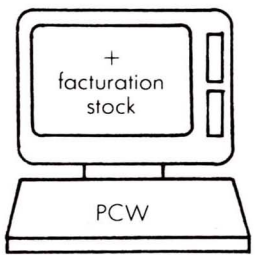
L'édition est maintenant permise (**Figure 3**). Pour que votre texte soit systématiquement en italique et justifié à droite, vous allez mettre le curseur sur **Italique** puis sur **Justifie** en pressant dans chaque cas la touche + à gauche de la barre d'espacement (je l'appelle < + > à partir de maintenant). Si l'interligne n'est pas à **1**, mettez le curseur dessus et presser **1** < **ENTER** >. Pour le pas de la ligne mettez **6** et pour le pas de caractère, **12**.

sur
AMSTRAD PCW

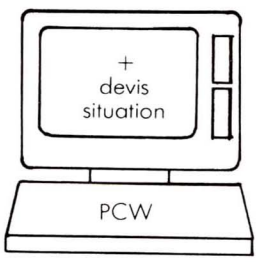
ALIENOR

COMPTABILITE GENERALE

LOGICYS



Présents à la Foire Internationale de Bordeaux du 23 mai au 2 juin



Pour documentation, joindre grande enveloppe timbrée à 3,20 F.

LOGICYS. Centre Émeraude, cidex 47, 61/69 rue Camille Pelletan - 33150 CENON - tél. 56.40.94.75

La tabulation du texte :

Je vous suggère une tabulation toutes les **10** colonnes avec **3** tabulations décimales en **45, 55 et 65.** Deux pressions sur la flèche de curseur pointant vers le bas et mon curseur se retrouve sur l'échelle de tabulation sur laquelle il peut se déplacer à gauche et à droite. Pour effacer une tabulation mal positionnée, vous devez mettre le curseur dessus et presser le – situé à droite de la barre d'espacement (J'appelerai cette touche < – > dans la suite de mon exposé). Dans un même mouvement, placez les bonnes tabulations avec **f3** et **f5** (pour les décimales). Si par hasard vos marges ne sont pas identiques à celles de la **figure 3**, positionnez-les à l'aide de **f1** et **f2**.

Tout est conforme ? Si oui, alors < **EXIT** > pour revenir à notre texte modèle. Si non, vos yeux n'ont pas encore le droit d'être sur cette ligne. Qu'ils remontent là ou je m'évertue à vous donner les moyens de bien tabuler !

Texte du modèle :

Ce texte sera votre repère pour chaque courrier que vous ferez dans le groupe **MODELE. STD**. Son organisation dépend de vos habitudes ou de vos obligations. Dans l'immédiat nous prennons la présentation révélée en **figure 4.**

Pour bien me suivre dans les lignes qui suivent, je vous conseille de valider toutes les options de visualisations par **f1 (voir)** et < + > pour chaque ligne **(figure 5)**. Ainsi, vous aurez en permanence à l'écran la totalité des informations relatives à votre texte.

La page est vide (nous l'avons vidée précédemment, si non faites-le). La première indication à fournir est le format du texte. Nous avons défini le **format 1** (plus haut) et nous l'attribuons au texte par l'appel de **f2**. Indiquons le nouveau format en entrant **1** à **"Format ??"** (le premier en descendant) puis en pressant < **ENTER** >. A ce stade, la mention **(+ Format 1)** doit se trouver dans le texte. Si tel n'est pas le cas, vérifier que la visualisation des codes par **f1** est bien demandée (comme sur la **figure 5**). Si oui, rappelez **f2** et retenter l'entrée du **format 1** comme nouveau format.

Votre **format 1** étant dans le texte, vous pouvez maintenant positionner les différentes rubriques liées à votre correspondance **(Figure 4)**. Notez que je vous suggère d'avoir recours à l'alinéa pour aligner votre texte à la première tabulation. Je vous le donne contre la pression de < **ALT** > + < **TAB** >.

PAGINATION :

Pour paginer **MODELE.STD** passez par **f7** qui affiche le menu d'édition annexe. Comme le curseur est déjà sur **"Editer en-tête"** une pression sur < **ENTER** > suffit à vous ouvrir la porte de l'édition de pagination.

Avant tout autre manipulation, j'apprécierais que vous organisiez la pagination. Pressez **f7** une deuxième fois **(pour options)** suivi par **f7 (pour taille page)**.

Organisation d'une page :

A ce stade de l'édition, j'ai le devoir de vous révéler mon organisation de page : Le courrier se faisant en mode feuille à feuille sur format **A4 (21 × 29.7)**, je me considère capable de mettre **70** lignes de texte dans une seule page. Cela dépend principalement de l'interligne qui dans ce cas est de 1 (ou devrait l'être).

fig 1

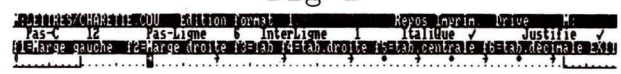


fig 3

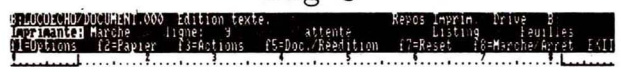


fig 4

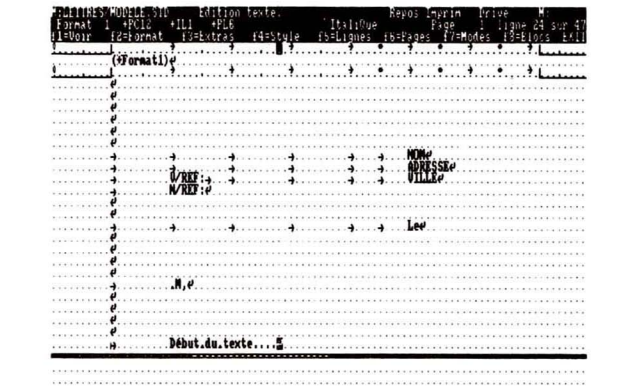


fig 5

fig 6

fig 7

Sur **70** lignes, les **6** premières sont irrémédiablement perdues pour le positionnement du début de la feuille. Considérez que les **4** dernières le sont

aussi (c'est à cause de mon palpeur !), **6** et **4** faisant **10**, il reste **60** lignes utilisables. L'en-tête de notre plomberie occupe **7** lignes que l'on positionne comme étant à la première ligne. Le bas de page en occupant **6**, je considère que le corps de la lettre est égal à :

60 LIGNES UTILISABLES - 7 LIGNES EN-TETE - 6 LIGNES BAS DE PAGE = 47 LIGNES

Le corps de la lettre aura donc **47** lignes. Pour vérifier, entrez ces chiffres (comme en **figure 6**). Le bas de page est en ligne **55** parce que l'en-tête + le corps de la page = **7** + **47** = **54** donc il commence à la ligne suivante.

Pas d'inquiétude, tout va s'éclaircir dans un instant...

Choix des pages :

La répartition des lignes disponibles étant réglée, vous devez prévoir la pagination. Sortez de **"taille page"** par < **ENTER** > et allez en **"pagination"** par **f8**.

Comme l'indique la **figure 7**, nos courriers auront une première page (celle de l'en-tête) différentes des suivantes. Le curseur est donc positionné sur **"première page diff"** et < + > le confirme. Pour éviter l'édition de l'en-tête sur la dernière page, supprimez cette possibilité en mettant le curseur à **"Avec en-tête"** de la dernière page et pressez < – > + < **ENTER** > quand vous êtes sûrs de vos choix et < **EXIT** > puis < **ENTER** > pour ressortir des options de pagination. ▶

fig 2

fig 8

FONCTIONS	ENTETE	CODES DE CONTROLE	TOUCHES
Centre	OUI	(Centre)	C
Dernière Ligne	NON		
Der No de Page	OUI	(DNoPage)	DN
DouBle	OUI	(+DBle)(-DBle)	DB
Exposant	OUI	(+Expos)(-Expos)	E
Format	NON		
GarDe ligne	OUI	(+GarD1)(-GarD1)	GD + Nb
Gras	OUI	(+GraS)(-GraS)	GS
InDice	OUI	(+InD)(-InD)	ID
InterLigne	OUI	(+InterL1)(-InterL)	IL + Nb
InVerse	OUI	(+InV)(-InV)	IV
ItaliQue	OUI	(+ItaliQ)(-ItaliQ)	IQ
Justif droite	OUI	(Justif)	J
Mot souligné	OUI	(+Motsoul)(-SouL)	M
No Page	OUI	(NoPage)	NP
Pas Caract ?? ?	OUI	(+PasC12)(-PasC)	PC + Nb
Pas Ligne ?	OUI	(+PasLig6)(-PasLig)	PL + Nb
SouLigne	OUI	(+SouL)(-SouL)	S
Unit	NON		
espace fixe	OUI	"	(ESPACE)
tiret fixe	OUI	"	-

COBRA Soft

BP 155 - 71104 Chalon sur Saône Cedex

PCW

DEJA 6 PROGRAMMES !

● *GENECAR (GRAPHISMES SUR PCW)*
Enfin un logiciel permettant de faire du graphisme sur le PCW. GENECAR utilise la technique de redéfinition des caractères Vous pourrez intégrer ces graphismes dans vos propres programmes. Un programme très performant et facile d'utilisation.

● *GRAPHOLOGIE ET BIORYTHMES*
Graphologie : le premier logiciel de Graphologie assistée par Ordinateur. A partir des éléments descriptifs d'une écriture l'ordinateur trace le portrait psychologique du scripteur. Graphologie a été écrit par un psychologue passionné par l'analyse de l'écriture depuis plus de 20 ans. Le logiciel est accompagné d'une notice détaillée.
Biorythmes : Utilisez la puissance de l'ordinateur pour calculer les courbes de biorythmes. Vous pourrez ainsi déterminer les périodes fastes ou critiques de vos cycles émotionnel, physique et intellectuel et en tenir compte comme le font, par exemple, des compagnies aériennes américaines. Un calendrier perpétuel est fourni et vous permet de connaitre le jour de la semaine correspondant à une date donnée.

● *AM-STRAM-DAMES*
Un jeu de Dames de très haut niveau : langage machine pour la rapidité et l'efficacité. 7 niveaux de jeu, etc...
Un adversaire redoutable qui fera de vous un joueur redouté !

● *FORCE 4 ET MISSION DETECTOR*
Force 4 : une version superbe d'un jeu de réflexion ou, comme dans les Dames ou les Echecs, l'ordinateur peut donner sa mesure et être un compagon de jeu agréable. On peut jouer à deux ou choisir un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur (différents niveaux de jeu).
Mission détector : la guerre galactique fait rage ! Commandant le croiseur amiral de la flotte stellaire, votre mission est de protéger la planète Zicra. Attention, l'armada Kargon qui vous attaque se compose de 6 bases ultra-modernes équipées d'écrans protecteurs répulsifs et anti-radars... Jeu de réflexion pour 1 ou 2 joueurs.

CES 4 DISQUETTES SONT EN VENTE AU PRIX UNITAIRE DE 199 FRANCS.
Si vous ne les trouvez pas chez votre marchand habituel, commandez-les directement en joignant votre chèque de réglement. (rajoutez 10 F pour les frais de port) à COBRA SOFT BP 155 71104 CHALON-SUR-SAONE CEDEX
Si vous commandez les 4 disquettes, n'en payez que 3 ! Cobra Soft vous offre la quatrième !

NOMBREUSES NOUVEAUTES A PARAITRE A LA RENTREE : DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE PCW !!!

fig 9

```
LETTRES/CHARETTE.COU   Edition pagination.          Repos Imprim   Drive    M:
Format    -PC12   -IL1   -PL6  GraS                          Page ----  ligne -- sur 47
f1=Voir   f3=Extras   f4=Style   f5=Lignes   f6=Pages   f7=Options   f8=Blocs   EXIT
1         2         3         4         5         6         7         8         9
*****  **   *  ******  ****   *   *  ******      PERE ET FILS
**  *  **  *  **  *  **  *  **  *   **
**  *  **  *  ******  **  *  ***  *   **          TUYAUTERIE
**  *  **  *  **      **  *  ** * *   **          ROBINETTERIE
**  *  **  *  **      **  *  **  **   **
*****   ****   **      ****   **   *   **          DEPUIS 1923

fin d'en-tête 1 : pour première page

                    DUPONT PERE ET FILS
      5 AVENUE DU MONTEMBAS 36120 PAPOUILLE S/JOUG - TEL. 12.34.56.78
   S.A.R.L. au capital de 760.000 F RC CHATEAUROUX A 234434334

fin de pied de page 1 : pour première page
   (SUITE)
fin d'en tête 2 : pour toutes les pages sauf la première

                    DUPONT PERE ET FILS
      5 AVENUE DU MONTEMBAS 36120 PAPOUILLE S/JOUG - TEL. 12.34.56.78
   S.A.R.L. au capital de 760.000 F RC CHATEAUROUX A 234434334

fin de pied de page 2 : pour toutes les pages sauf la première
```

```
LETTRES/CHARETTE.COU   Edition pagination.          Repos Imprim   Drive    M:
Format    -PC12   -IL1   -PL6  GraS                          Page ----  ligne -- sur 47
f1=Voir   f3=Extras   f4=Style   f5=Lignes   f6=Pages   f7=Options   f8=Blocs   EXIT
1         2         3         4         5         6         7         8         9
(*GraS)*****..**...*..******..****...*...*..******.......PERE.ET.FILS
..**...*..**...*..**...*..**...*..**...*...**
..**...*..**...*..******..**...*..***..*...**.........TUYAUTERIE
..**...*..**...*..**.....**...*..**.*.*...**.........ROBINETTERIE
..**...*..**...*..**.....**...*..**...**...**
..*****...****...**.....****...**...*...**.........DEPUIS.1923
                                                                    (-GraS)
fin d'en-tête 1 : pour première page
(*GraS)                                                             (-GraS)

(Centre)          (*PasC10D)DUPONT.PERE.ET.FILS(*PasC12)
(Centre)5.AVENUE.DU.MONTEMBAS.36120.PAPOUILLE.S/JOUG.-.TEL..12.34.56.78
(Centre)(*Expos)S.A.R.L..au.capital.de.760.000.F.RC.CHATEAUROUX.A.234434334(-Expos)
                                                                    (-GraS)
fin de pied de page 1 : pour première page
   (SUITE)
fin d'en tête 2 : pour toutes les pages sauf la première
(*GraS)                                                             (-GraS)

(Centre)          (*PasC10D)DUPONT.PERE.ET.FILS(*PasC12)
(Centre)5.AVENUE.DU.MONTEMBAS.36120.PAPOUILLE.S/JOUG.-.TEL..12.34.56.78
(Centre)(*Expos)S.A.R.L..au.capital.de.760.000.F.RC.CHATEAUROUX.A.234434334(-Expos)
                                                                    (-GraS)
fin de pied de page 2 : pour toutes les pages sauf la première
```

△ fig 10

◁ fig 11

fig 12 ▷

En-tête et bas de page :

Félicitations ! Vous avez complètement organisé notre pagination avec une maestria qui me remplit d'allégresse. Par conséquent, vous méritez un en-tête digne de votre plomberie... Pour la réaliser, vous devez considérer que la saisie d'un en-tête, ou bas de page, se fait comme la saisie d'un texte normal. Les fonctions d'édition restent identiques et les codes de contrôle aussi (à l'exception de 3 d'entre eux, (détail en **figure 8**).

Pour mieux vous familiariser avec cette création, je vous conseille d'entrer l'en-tête et le bas de page tels qu'ils sont décrits en **figure 9 et 10.**

Pour obtenir les caractères élargis de l'enseigne du bas de page appelez **f4** comme l'indique les exemples des **figures 11 et 12**. Je considère que votre saisie est terminée quand vous pressez < **EXIT** > puis < **ENTER** > pour confirmer que cette pagination vous convient.

Tout est prêt pour notre premier courrier... De plombier !

Saisie d'une lettre :

Chaque document créé dans le groupe où vous avez défini **MODELE.STD** aura le texte de la **figure 4** comme trame de départ. Les caractéristiques de votre courrier seront positionnées à l'endroit prévu à cet effet. Notre première lettre étant pour **Madame CHARETTE**, j'ai prévu un petit exemple en **figure 13**. Si vous comparez, vous reconnaîtrez l'exactitude de mon propos.

fig 13

```
LETTRES/CHARETTE.COU   Edition texte.          Repos Imprim   Drive    M:
Format  1 *PC12   *IL1   *PL6                Italique   Page   1  ligne 19 sur 47
f1=Voir   f2=Format   f3=Extras   f4=Style   f5=Lignes   f6=Pages   f7=Modes   f8=Blocs   EXIT
1         2         3         4         5         6         7         8         9
                                                                  MME.CHARETTE
                                                                  18.RUE.TABAGA
                    V/REF:.                                       36150.BECOT.S/JOUG
                    N/REF:.DD/GD.03

                                                                  Le.17.Juin.1986

                    .Madame,

                    Suite.à.notre.visite.du.12. courant,. veuillez. noter. que. la.
                    réfection.de.votre.chaudière.ne.pourra.être.effectuée.qu'après.
                    réception.du.bloc.d'allumage.qu'il.est.impératif.de.remplacer.
                    Vous.trouverez,.joint,.le.détail.du.devis.que.vous.devez. nous.
                    retourner.signé.
                    Dans.cette.attente,.nous.restons,.Madame,.vos.dévoués.

                                                        D.DUPONT,.gérant
                    PJ:.Un.devise
```

fig 14

```
1 *****  **   *  ******  ****   *   *  ******      PERE ET FILS
2 **  *  **  *  **  *  **  *  **  *   **
3 **  *  **  *  ******  **  *  ***  *   **          TUYAUTERIE
4 **  *  **  *  **      **  *  ** * *   **          ROBINETTERIE
5 **  *  **  *  **      **  *  **  **   **
6 *****   ****   **      ****   **   *   **          DEPUIS 1923
7
1
2
3
4
5                                                   MME CHARETTE
6                                                   18 RUE TABAGA
7                                                   36150 BECOT S/JOUG
8
9
10  V/REF:
11  N/REF: DD/GD 03
12                                                  Le 17 Juin 1986
13
14
15
16
17
18  Madame,
19
20
21
22  Suite à notre visite du 12 courant, veuillez noter que la
23  refection de votre chaudière ne pourra être effectuee qu'apres
24  réception du bloc d'allumage qu'il est imperatif de remplacer.
    Vous trouverez, joint, le detail du devis que vous devez nous
27  retourner signé.
    Dans cette attente, nous restons, Madame, vos devoues.
29
30                                                  D.DUPONT, gerant
31
32
33
34
35PJ: Un devis
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
1
2                   DUPONT PERE ET FILS
3                   5 AVENUE DU MONTEMBAS 36120 PAPOUILLE S/JOUG - TEL. 12.34.56.78
4                   S.A.R.L. au capital de 760.000 F RC CHATEAUROUX A 234434334
5
6
```

Edition de la lettre :

L'exemple final de la **figure 14** concrétise tout ce que nous venons de faire ensemble. Pour faciliter la compréhension des différents points, j'ai pris le loisir d'ajouter en début de ligne les numéros d'ordre par partie de la lettre, soit **: 1 à 7 en-tête, 1 à 47 corps de la lettre et 1 à 6 bas de page.**

Je suis certain que les devis que nous allons maintenant taper ensemble seront tous acceptés. Il ne vous reste plus qu'à apprendre la plomberie !

Dr LOCO

BASIC : UN DEPART SAISISSANT

Si je devais répondre à la question comment apprendre à écrire, je crois bien que je le ferais en disant qu'il vaut mieux commencer par savoir tenir la plume...

En clair, nul n'est besoin d'être programmeur pour saisir et manipuler un programme basic. Mais par quel bout s'y prendre ?

LE DEBUT

Tout d'abord, dès la mise sous tension, votre ordinateur est vierge de tout programme et le chargement du **CP / M** est indispensable au chargement de notre page de travail, Le basic.
A l'apparition du caractère de sollicitation (**A>**) tapez, sans changer de disquette, le message : **BASIC (RETURN), (RETURN)** signifiant presser la touche retour charriot par opposition aux instructions sans parenthèse qui doivent être tapées lettre par lettre, exemple **BASIC.**
Cette manipulation indique au **CP / M** qu'il doit charger le basic et démarrer immédiatement. A l'affichage du message de la figure 1, vous pouvez considérer que le basic est prêt à recevoir vos ordres.
Constat : Le **A>** précédent est remplacé par **Ok.** C'est la preuve que vous êtes bien "sous basic". Vous pouvez maintenant essayer la manipulation inverse à savoir revenir sous **CP / M** en tapant :

SYSTEM (RETURN)

Refaites cette procédure plusieurs fois pour bien sentir le mouvement (si, si, j'insiste).

Restons maintenant sous basic et arrêtons d'utiliser l'instruction **SYSTEM.**
Il n'est, pour le moment, pas question d'entrer dans le détail de la programmation, mais simplement d'être en mesure de saisir avec la maximum d'efficacité n'importe lequel des programmes qui vous tentent. Pour ce faire vous devez admettre les axiomes suivants :

1er AXIOME : Un programme basic est une suite de lignes composées d'instructions, de fonctions, de messages servant à traiter un problème donné.

2ème AXIOME : Ces lignes sont obligatoirement identifiées par un numéro (dit numéro de ligne) et se suivent dans un ordre strictement croissant.
Leur valeur est forcément comprise entre 0 et 65534.

3ème AXIOME : La saisie, le classement, la destruction, la modification et la copie de ces lignes sont indiqués au basic grâce à ce que l'on nomme l'éditeur.

4ème AXIOME : l'editeur ne fait que ce que vous lui dites de faire.

Pour vous aider à mieux admettre les deux premiers axiomes, je vous suggère de regarder l'organisation du programme POKER situé quelques pages plus loin.

C'est fait ? Bien alors vous conviendrez avec moi que :
Les lignes sont dans un ordre numérique croissant 1,2,3...20,30... Leur longueur est variable mais jamais supérieure à **255 signes,** espaces compris (Maximum admis en basic Mallard).

Il reste donc à vérifier les axiomes 3 et 4 en rentrant directement dans le vif du sujet...

SAISIE ET EDITION

Revenons à **"Ok"**. Juste au-dessous de lui se trouve le curseur. Il est fixe et indique le point de départ de toute manipulation.
La saisie d'une ligne basic n'est reconnue par le basic que si elle est précédée d'un numèro de ligne. **C'est absolument le seul moyen pour qu'il le sache.**
Vous pouvez taper tout ce qui vous passe par la tête sans créer la moindre ligne de programme et cela tant qu'un numéro n'est pas placé devant.
Une ligne de programme ne peut être reconnue comme telle tant que la touche **(RETURN)** n'est pas pressée. On dit alors que la ligne est validée.

Cette validation faite, que fait notre éditeur ?

REPONSES :
1 / Il contrôle que le numéro est dans la limite de **0** à **65534** si oui il continue en **2,** si non, il va en **3** non sans omettre de vous signaler votre erreur par le message **"Syntax error"** ce qui signifie en clair que vous venez de vous tromper sur la syntaxe.
2 / Il mémorise la ligne dans une partie de la mémoire (appelée zone programme) en la classant par ordre numérique croissant par rapport aux lignes précédentes.
3 / Il se remet sous vos ordre pour toute nouvelle opération. On dit qu'il vous rend la main.

Exemple : Si nous tapons :
1 PRINT "LIGNE 1" (RETURN)
5 PRINT "LIGNE 5" (RETURN)
2 PRINT "LIGNE 2" (RETURN)
3 PRINT "LIGNE 3" (RETURN)
4 PRINT "LIGNE 4" (RETURN)

Nous créons cinq lignes de programme repérées par les N° **1,2,3,4** et **5** qui sont maintenant mémorisées en zone programme. Une instruction permet de le vérifier sans plus attendre : **LIST.**

Véritable délateur, **LIST** ne se fait jamais prier pour dénoncer les petites lignes qui se cachent dans notre zone programme...
Exemple : Tapez **LIST (RETURN)** et nos lignes **1** à **5** apparaissent comme par enchantement et dans l'ordre croissant.

LIST peut admettre plusieurs syntaxes ayant des effets variables :
Utilisé seul, il liste toutes les lignes. De la première à la dernière. Si le programme est très long (comme POKER) vous n'aurez pas le temps de tout voir. Seul **(ALT)** + **S** permet d'interrompre provisoirement le flot qui peut-être repris par **(ALT)** + **Q**. L'interruption définitive peut aussi avoir lieu en pressant **(STOP)** ou **(ALT)** + **C.**
Avec un numéro qui le suit, **LIST** n'affiche que la ligne portant le même Numéro.

Exemple : LIST 3 (RETURN) affiche la ligne 3
Si le numéro est suivi du signe – (dit tiret), la liste démarre à partir de ce numéro jusqu'à la fin du programme.
Exemple : LIST 3 – (RETURN).
Inversement si le tiret précède le numéro de ligne, le listage démarre au premier numéro du programme pour s'arrêter au numéro indiqué.
Exemple : LIST – 3 (RETURN).
Enfin **LIST premier numéro, tiret, dernier numéro** liste dans l'intervalle fixé par les deux numéros.
Exemple : LIST 2 – 3 (RETURN).

Maintenant vous avez compris le principe : entraînez-vous à créer des lignes avec n'importe quoi et listez-les dans tous les sens.

CORRECTION DE LIGNES

Dans le chapitre précédent, nous ne nous sommes nullement occupés du contenu de nos lignes, seul le numéro importait. Vous imaginez parfaitement qu'il n'en est pas de même pour la saisie d'un programme destiné à une utilisation précise. Le contenu saisi doit rigoureusement correspondre au programme à saisir. Etant loin d'être parfaitement attentif ou dactylographe exemplaire (oui même si **AZERTY** existe), notre saisie a de grande chance de comporter quelques erreurs qu'il conviendra de corriger en toutes circonstances...

Une fois encore, notre éditeur intervient en mettant à notre disposition une panoplie de fonctions dites d'édition.
La principale concerne la correction d'une ligne déjà validée et mémorisée en zone programme. Il s'agit de la fonction **EDIT** qui, obligatoirement suivie du numéro de la ligne qu'elle doit corriger, n'autorise aucune autre syntaxe :
Exemple : EDIT 3 (RETURN) entraine l'affichage de la ligne **3** avec son contenu.
La ligne ainsi affichée peut alors être modifiée et cela en fonction de la position du curseur qui, après appel de **EDIT**, se trouve juste après le numéro de ligne. Le déplacement de ce curseur s'effectue par l'intermédiaire des 4 flèches (appelées touches de curseur). Chaque modification ne se fait qu'à l'endroit précis où se trouve le curseur.

Les modifications possibles sont les suivantes :

Suppression de caractères situés à droite du curseur par **(DEL>)**
Suppression de caractères situés à gauche du curseur par **(< DEL)**
Insertion de caractères par la frappe des caractères à insérer à l'endroit où est le curseur.
A NOTER : La pression du (⊞) situé immédiatement à gauche de la barre d'espacement remplace par le mode surimpression, une nouvelle pression et le mode insertion est rétabli.
Exemple : EDIT 3 (RETURN) affiche : **3 PRINT "LIGNE 3".**
Mettez le curseur sur le **I** de **LIGNE** et tapez **0.**
La ligne devient : **3 PRINT "LOIGNE".**
pressez (⊞) et mettez le curseur sur **L** puis tapez **P**.
La ligne devient **3 PRINT "POIGNE".**

Une fois vos corrections faites, n'omettez pas de valider la ligne avec **(RETURN)** pour que l'éditeur remplace en zone mémoire l'ancienne par la nouvelle. N'oubliez surtout pas que **EDIT** vous donne accès la modification d'une ligne en la reproduisant mais il ne la supprime pas de la zone programme tant que vous ne lui en avez point donné l'ordre.

Ce qui nous amène tout naturellement à parler de l'effacement de une ou plusieurs lignes contenues dans la zone mémoire.
La suppression d'une ligne se fait par la validation de son numéro sans aucun contenu.
Exemple : Suppression de la ligne **3:3 (RETURN).**
La suppression de plusieurs lignes se suivant se fait par l'appel de la fonction **DELETE** qui suit exactement la même syntaxe que la fonction **LIST**

Suppression totale : **DELETE (RETURN)**
Suppression d'une ligne : **DELETE 3 (RETURN),** identique à 3 **(RETURN).**
Suppression des lignes situées après **3 :**
DELETE 4 –(RETURN).
Suppression des lignes avant **3:**
DELETE – 4 (RETURN).
Suppression des lignes comprises entre **3 et 20 :**
DELETE 3–20 (RETURN).
Noter que l'instruction **NEW** permet la vidange totale de la zone programme de toutes les lignes de programme qu'elle pouvait contenir.

Exemple : NEW (RETURN)

A ce stade de notre petit exposé, vous pouvez saisir et modifier n'importe quel type de programme basic. Si vous n'en êtes pas persuadés, je vous conseille de reprendre avec attention les points qui ne vous semblent pas clair et de les expérimenter dans tous les sens.

UNE SAISIE PLUS PERFORMANTE :

Conscients de l'aspect rébarbatif de la saisie de longs programmes, les brillants concepteurs du **basic Mallard** ont prévu quelques petits perfectionnements qui méritent d'être régulièrement utilisés.

Le premier est une fonction permettant la numérotation automatique des lignes de programme au fur et à mesure de la saisie. Elle évite la saisie des numéros de lignes en les affichant automatiquement à chaque validation.

Cette fonction a toutefois une contrainte mineure. Le programme à saisir doit avoir des lignes dont l'ordre numérique suit un ordre régulier, (de **1** en **1**, de **10** en **10**...)

C'est le cas de tous les programmes que vous trouverez dans l'**Echo.** Ainsi POKER est numéroté de **10** en **10** à l'exception des lignes **1,3,4,5 et 7** dont la saisie est inutile (ces lignes sont des remarques).

SYNTAXE DE AUTO :

AUTO X,Y ou **X** est le numéro de la première ligne à saisir et **Y** le pas d'incrément.

Exemple : AUTO 10,3 (RETURN) entraîne une numérotation de **3** en **3** à partir de la ligne **10.**

AUTO utilisé sans argument provoque une numérotation automatique de **10** en **10** à partir de la ligne **10.**

L'interruption de la saisie en mode **AUTO** se fait par **(STOP)** ou **(ALT + C).**

Dans le cas de POKER c'est donc **AUTO (RETURN)** que vous allez utiliser. Vous obtiendrez alors l'affichage des numéros de lignes à la suite desquels vous taperez le contenu.

Dans le cas d'un arrêt soit volontaire soit intempestif vous pourrez toujours reprendre à l'endroit où vous vous êtes précédemment arrêté en ne mentionnant que le numéro d'où vous voulez repartir :

Arrêt en **160** : Faire **AUTO 160 (RETURN)** pour repartir en **160** avec un pas de **10.** (**10** est la valeur par défaut, c'est-à-dire celle prise par la fonction dans le cas où vous n'en indiquez aucune précisement).

A NOTER : que le recours à **AUTO** sur des lignes déjà existantes ne risque en aucun cas de les détruire. Pressez tout simplement **(RETURN)** pour passer à la ligne suivante.

Enfin un dernier truc qui peut vous faire gagner du temps : Il concerne l'édition d'une ligne qui vient d'être validée ou listée. Cette ligne peut être récupérée sans avoir à utiliser **EDIT** mais **(ALT) + A** ou la flèche de curseur pointant vers la gauche.

Exemple : 1 PRINT "J'AI DU BON TABAC" (RETURN)

(ALT) + A et la ligne revient.

Noter que cette possibilité disparaît si vous pressez une quelconque touche après **(RETURN).**

Pour terminer, je vous précise que si les programmes que vous allez saisir sont mémorisés en zone programme il ne le sont pas sur votre disquette. Reportez-vous à l'article **DISQUETTE BASIC** pour le faire dans les meilleures conditions.

Voilà. Je sens vibrer en vous une envie incontrôlable de saisir tous les programmes de L'écho et vous recommande chaudement de vous entraîner à l'usage de tout ce que nous venons de voir. Surtout, n'oubliez pas qu'une saisie efficace dépend aussi, en grande partie, de votre technique dactylographique et le recours à son apprentissage par l'intermédiaire de logiciels tels qu'**AZERTY** ne peut être que bénéfique.

Germain DELALANDE

FONCTIONS D'EDITION BASIC :

LIST : Affichage des lignes mémorisées en zone programme.
EDIT : Edition d'une ligne déjà créée.
AUTO : Numérotation automatique de lignes lors de la saisie.
DELETE : Effacement de lignes en zone programme.
NEW : Purge de la zone programme.

TOUCHES D'EDITION :

> ou **(ALT) + F :** Déplacement vers la droite.
< ou **(ALT) + A :** Déplacement vers la gauche.
^ et v : Déplacement haut et bas.
(DEL>) ou **(ALT) + G :** Effacement un à un des caractères situés à droite du curseur.
(< DEL) : Effacement un à un des caractères situés à gauche du curseur.
(ALT) + UU (Tapez U deux fois) : Efface la ligne à partir du curseur.
(RETURN) : Validation d'une ligne.
(ALT) + A ou < après **(RETURN) :** Edition de la ligne venant d'être validée ou de la dernière ligne listée.
(⊞): Insertion / surimpression des caractères saisis.
(ALT) + S : Arrêt provisoire du listage.
(ALT) + Q : Reprise de listage.
(ALT) + C : Arrêt définitif du listage ou de l'édition d'une ligne.

LEXIQUE :

SAISIE : Action d'indiquer par l'intermédiaire du clavier, les caractères, signes et instructions que l'on désire communiquer à l'ordinateur.
LISTER : Action de visualisation de lignes de programmes mémorisées en zone programme.
EDITER : Ensemble des procédures permettant la saisie, la correction, la modification et la mémorisation de lignes de programmes.
VALIDATION : Action de confirmer la mémorisation en zone programme d'une ligne après sa saisie.
AXIOME : Règle qui doit être admise sans démonstration pour la prouver.

L'ECHO A LU :

Vous avez dit micro ? *(Les bases pour bien programmer).*
Martine MARCHAND - *Editions* **E.T.S.F.**

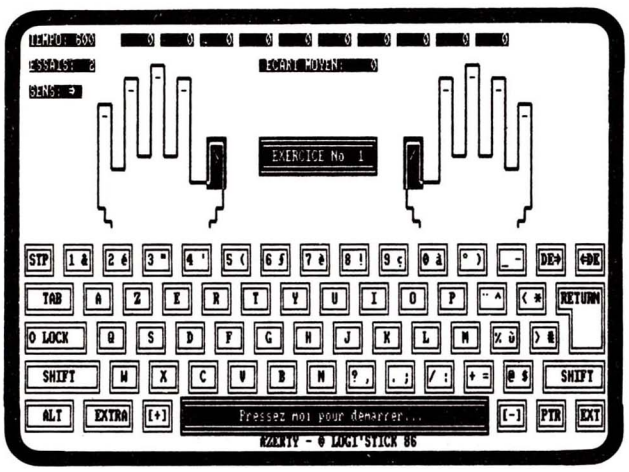
AZERTY

Oeil pour oeil, dent pour dent, CHARLY m'en voulait !

J'ai tout tenté pour l'amadouer, les fleurs, les bonbons, les disquettes haute densité, rien, rien, rien, il n'aimait rien. Mon PCW plus impitoyable que jamais refusait d'aller plus vite. Je me suis donc résolu à perfectionner mon jeu d'index et j'ai rapidement dépassé le cap des trois mots minutes ! J'étais pas fier.

Désespéré, je tentais de l'avoir par les compliments : "Comme tu es beau ! oh le joli curseur ! c'est à toi ces belles touches ?". Il m'opposait un silence glacé. Je sentais la tension monter, c'était mes nerfs contre les siens ! Gonflé de vitamines, je devais prendre la résolution suprême: Apprendre à taper. Me revoyant sur les bancs d'écoles, j'eus la plus belle angoisse de ma vie en pensant à nos chers poëles disparus...
Pas question ! J'allais apprendre à domicile et CHARLY ferait les frais de ma folie dactylographique : Quelle revanche ! C'est donc AZERTY qui me tomba entre les mains. Lui ou un autre, aucune importance, je voulais seulement mater CHARLY.

Sans savoir ce qui lui arrivait, il le chargea sans mot dire. VLAOUF ! Les explications étaient claires. Je devais suivre aveuglément les rythmes et les exercices qui me seraient proposés dans un ordre scientifiquement déterminé et sans aucune autre possibilité. Je l'aurais plutôt appelé "TAPE OU CREVE". Alors j'y tapais. Lentement mais sûrement, ligne par ligne, exercice par exercice je gravissais les échelons de la hiérarchie dactylographique. Je sentais CHARLY très ennuyé par le sérieux de la méthode et par l'application que j'y mettais. La raison était simple : Je m'étais pris au jeu sadique de ce tortureur d'annulaires. Tant que tu n'as pas fait l'exercice parfaitement cinq fois d'affilé tu continues ! Si t'es bête tu passes l'année. Si tu t'appliques tu passes la nuit. A la troisième je pouvais déjà taper avec 10 doigts en ayant complètement perdu l'habitude de regarder la clavier. CHARLY était fou furieux de se faire triturer à une telle vitesse.



Je dois avouer que j'avais les phalanges en compote mais quel acharnement AZERTY provoqua... J'étais collé sur le clavier à n'en pouvoir découdre. Dès que je sentais ma résistance baisser, il me proposait un petit jeu qui m'annexait de nouveau à tel point que sans m'en rendre compte j'étais devenu une véritable petite dactylo. Je sentais que CHARLY commençait à regarder mes jambes...

Il était vraiment temps que j'arrête. J'avais vaincu la résistance de ces touches narquoises et de fort belle façon ! Plus de cent exercices dans une progression parfaite qui me conquit totalement. Je n'aurais pas voulu apprendre que je l'aurais fait tout de même. C'est décidé, avant de me lancer dans l'utilisation d'un tel programme, je le fais tester à ma voisine de palier d'abord.

Au fait, la version pour les doigts de pieds est-elle prévue ?

Pierre PAND

FICHE TECHNIQUE

NOM : AZERTY
TYPE : APPRENTISSAGE DU CLAVIER
AUTEUR : LOGI'STICK
EDITEUR : LOGI'STICK
IMPORTATEUR / DISTRIBUTEUR : D.D.I.
PRIX PUBLIC : 250 F

POKER FOLIES

Las des batailles avec SETDEF, JETSAM et autres subtilités, c'est avec Bill que vous allez maintenant vous affronter. Rassurez-vous, Bill n'a rien d'une fonction CP / M+, il est, tout simplement, le croupier de service qui, comme le précise judicieusement le programme, n'attend que l'occasion de vous plumer ! Le principe de ce POKER est d'une simplicité totale. Un jeu de 52 cartes dans lequel sont tirées et affichées cinq cartes (Figure 1) qui ne pourront être rejouées. Dès leur affichage, Vous avez la possibilité d'en supprimer de une à la totalité pour les remplacer par de nouvelles. S'en suivent alors l'évaluation de votre jeu et les gains correspondants en fonction des combinaisons gagnantes décrites (Figure 2.)

SAISIE DU PROGRAMME

Pour entrer le programme, assurez-vous que le Basic Mallard est bien en place. Numérotées de 10 en 10, les lignes pourront être saisies plus rapidement à l'aide de la fonction **AUTO** qui vous évitera d'avoir à frapper chaque numéro de ligne. Cette fonction est d'ailleurs la meilleure assurance contre erreurs ou omissions de lignes. Pour ce qui concerne les lignes ne contenant que l'instruction **REM** (REM peut aussi être représentée par le signe ' apostrophe) suivi d'un texte d'explication, je vous précise que seules les lignes 1,3,4,5,7 peuvent être supprimées. Les autres lignes de **REM** du programme sont adressées par le programme (Exemple : Ligne **660** adressée à la ligne **30** par **GOSUB 660.**

Pour éviter d'avoir trop de corrections à effectuer après la saisie du programme, vous avez tout intérêt à bien relire la ligne que vous venez de saisir avant de la valider par (RETURN).
Si toutefois vous éprouvez la moindre difficulté pour l'entrée du programme je vous conseille de lire avec attention l'article d'initiation basic dans lequel vous trouverez tous les détails utiles à la saisie du POKER.

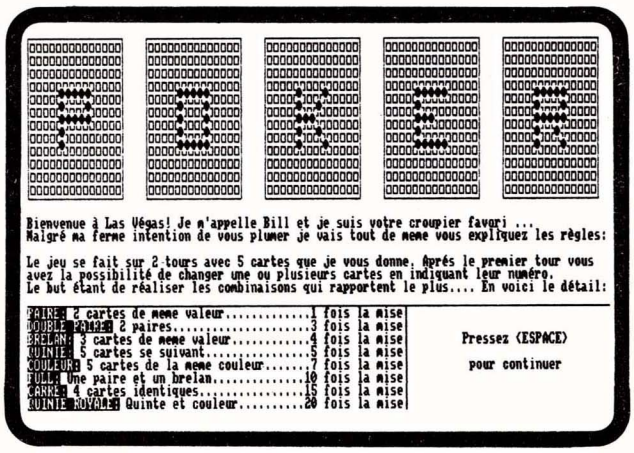
LANCEMENT DU PROGRAMME

Il n'est absolument pas nécessaire de jeter la disquette en l'air pour lancer le programme **RUN (RETURN)** suffit parfaitement !
Dès le départ, l'écran s'efface pour laisser place nette à la page de présentation de la figure 1. Remarquez que **(STOP)** ou **(ALT)** + **C** n'ont aucun effet et cela par l'emploi de **OPTION RUN** en ligne **10** qui inhibe toute tentaive d'interruption. Je vous recommande d'ailleurs d'être prudent si vous utilisez cette fonction dans vos programmes car sans porte de sortie, vous ne pourrez plus récupérez la main et seul l'extinction de l'ordinateur et la perte du programme pourront y remédier...
Les explications données par le programme étant largement suffisantes à la bonne continuation de votre faillite attaquons-nous, tout de go, à l'étude de certaine partie du programme (pour amateurs seulement !).

LE PROGRAMME

Retrouver l'organisation d'un programme écrit par quelqu'un d'autre est un véritable casse-tête dès que celui-ci dépasse 20 lignes. Une démarche plus positive consiste à en extraire des passages précis dont le fonctionnement et les manifestations sont plus évidents. Dans notre cas, nous pourront facilement nous concentrer sur l'appel des codes graphiques d'écran dont le programme fait un usage immodéré.
Le basic Mallard étant loin d'être un exemple en matière de graphisme, aucune instruction déterminée n'effectue d'opération graphique. Nous avons alors recours aux séquences **ESCAPE** qui permettent par l'ajout de codes adéquats, d'obtenir beaucoup plus de notre écran.

FIGURE 1



Ceci se manifeste dans le programme par les traitements suivants :
Effacement de l'écran : **PRINT CHR$(27)+"E"** en ligne **10**
Effacement du curseur : **PRINT CHR$(27)+"f"** en ligne **10**
Rétablissement du curseur : **PRINT CHR$(27)+"e"** en ligne **530**
Texte en inversion vidéo :
PRINT CHR$(27)+"p" en ligne **210** (affichage en **70**)
Arrêt de l'inversion vidéo :
PRINT CHR$(27)+"q" en ligne **210** (après l'affichage)
Sous – programme de Positionnement du curseur :
PRINT CHR$(27)+CHR$(Y)+CHR$(X):RETURN en ligne **880**

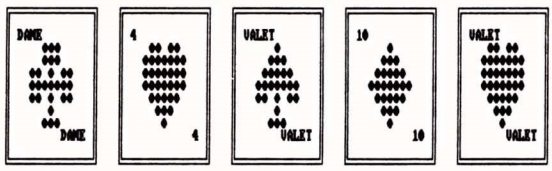
Ce sous-programme est appelé chaque fois que le programme désire positionner un message à un endroit précis de l'écran. Les coordonnées X et Y de l'endroit sont affectées aux variables du même nom et un saut en **880** permet le positionnement du curseur où le premier **PRINT** situé après le **RETURN** mettra le début de son message (l'exemple est en ligne **70**).
Le tracé d'une ligne horizontale peut s'effectuer par l'appel d'un code **ESCAPE** suivi du code de soulignement et d'un nombre d'espaces équivalent à la longueur de la ligne, exemple :
Soulignement : **PRINT CHR$(27)+"r"** en ligne **800**
Arrêt du soulignement : **PRINT CHR$(27)+"u"** en ligne **800**

Sur votre lancée, vous pourrez aussi étudier de quelles façons les graphismes des cartes et du lettrage de POKER sont construits. Dans les deux cas un codage est utilisé et leur emploi devrait vous être utile dans de nombreuses circonstances.

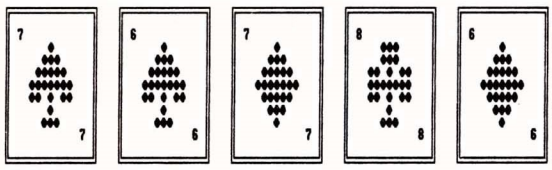
Maintenant, je vous abandonne entre les mains de Bill en espérant qu'il vous laisse suffisamment de dollars pour vous abonner

Marc HERMION

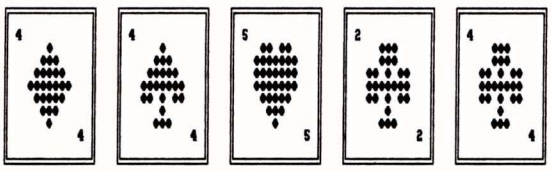
FIGURE 2



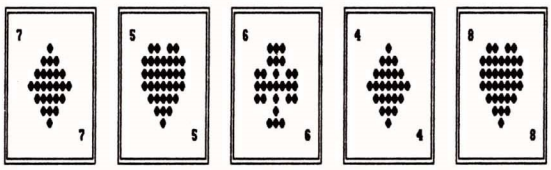
Vous avez une PAIRE et vous gagnez 1 x 12 soit: 12 $



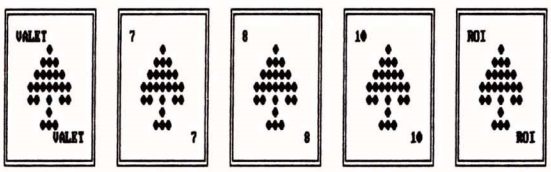
Vous avez une DOUBLE PAIRE et vous gagnez 3 x 12 soit: 36 $



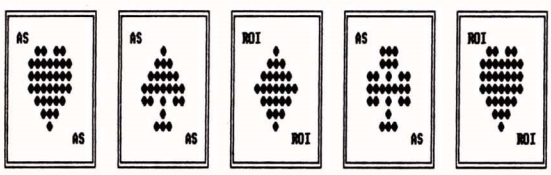
Vous avez un BRELAN et vous gagnez 4 x 12 soit: 48 $



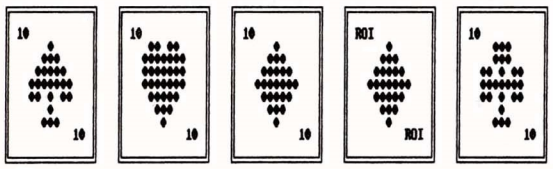
Vous avez une QUINTE et vous gagnez 5 x 12 soit: 60 $



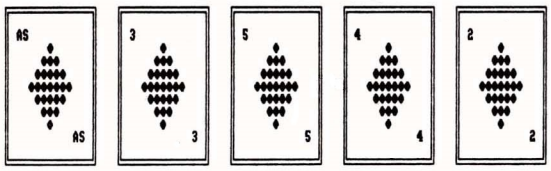
Vous avez une COULEUR et vous gagnez 7 x 12 soit: 84 $



Vous avez un FULL et vous gagnez 10 x 12 soit: 120 $



Vous avez un CARRE et vous gagnez 15 x 12 soit: 180 $



Vous avez une QUINTE ROYALE et vous gagnez 20 x 12 soit: 240 $

```
1 REM ******************************
3 REM *              POKER FOLIES
4 REM *           Made by Logi'Stick          *
5 REM *       COPYRIGHT L'ECHO DU PCW 86      *
7 REM ******************************************

10 CLEAR;OPTION RUN;PRINT CHR$(27);"E";CHR$(27);"f";DIM C$(12),
Z(14);CAP=100;'cls et initialisation
20 RESTORE 1090;FOR I=0 TO 12;READ C$(I);NEXT;GOSUB 550;'valeur
 des cartes
30 GOSUB 660;GOSUB 850;GOSUB 750;x=98;Y=56;GOSUB 880;PRINT "Pre
ssez <ESPACE>";Y=58;GOSUB 880;PRINT " pour continuer";
40 U1=U1+1;I$=INKEY$;IF I$<>" " THEN 40
50 GOSUB 60;GOTO 80
60 GOSUB 890
70 X=34;Y=51;GOSUB 880;PRINT " DE <1> A <5> POUR SUPPRIMER LES
CARTES - I+I POUR REDISTRIBUER - <ESPACE> POUR ANNULER ";RETURN
80 RANDOMIZE(U1)
90 M=0;Z=0;RO=RO+1;GOSUB 1160
100 X=98;Y=61;GOSUB 880;PRINT CHR$(164);" L'écho du PCW 86";GOS
UB 740
110 ON ERROR GOTO 1150;X=50;Y=48;GOSUB 880;PRINT SPACE$(70);Y=5
0;GOSUB 880;PRINT CHR$(27);"e";"ENTREZ UNE MISE INFERIEURE AU C
APITAL...";SPACE$(30);X=91;GOSUB 880;INPUT MISE$;MISE=VAL(MISE$
)
120 IF MISE>cap OR MISE<1 THEN 110 ELSE CAP=CAP-INT(MISE);PRINT
 CHR$(27);"f";GOSUB 740
130 X=50;GOSUB 880;PRINT SPACE$(54);GOSUB 1160
140 FOR I=0 TO 4;IF Z(10+I)=1 THEN 170
150 B1=INT(RND(U1)*13);Y1=INT(RND(U1+5)*4);U1=U1+3;B1=B1+Y1/10;
GOSUB 190;Z(I)=B1;Z(I+U*5)=B1;'tirage des cartes
160 IF C=1 THEN I=I-1;C=0 ELSE GOSUB 820
170 NEXT I;IF U=0 THEN 210
180 GOTO 290
190 FOR Q=0 TO 9;IF B1<>Z(Q) THEN NEXT Q;RETURN;'test si déja t
irée
200 B1=0;C=1;RETURN
210 FOR X1=10 TO 14;Z(X1)=1;NEXT X1;PRINT CHR$(27);"p";GOSUB 70
;PRINT CHR$(27);"q"
220 U1=U1+1;A2$=INKEY$;IF A2$="" THEN 220 ELSE A=ASC(A2$);IF A>
48 AND A<54 THEN A=VAL(CHR$(A))-1;GOTO 270;'échange de cartes
230 IF A=22 THEN U=1;GOSUB 70;GOTO 140;'pression de I+I
240 IF A<>32 THEN 220
250 FOR I=0 TO 4;IF Z(10+I)=0 THEN GOSUB 820;Z(10+I)=1;Z=0;'ann
ulation par <ESPACE>
260 NEXT I;GOTO 220
270 IF Z(10+A)=1 THEN Z(10+A)=0;Y=33;X=32+18*A;GOSUB 880;PRINT
C$;FOR J=0 TO 11;Y=Y+1;GOSUB 880;PRINT A$;NEXT;GOSUB 880;PRINT
E$;'affichage des cartes annulées
280 GOTO 220
290 FOR I=5 TO 9;IF Z(I)<>0 THEN Z(I-5)=Z(I)
300 NEXT I;N=0;GOSUB 610
310 REM **** EVALUATION DU TIRAGE
320 T=0;FOR I=0 TO 4;T=T+Z(I)-INT (Z(I));NEXT I;T=ROUND(T,1)
330 FOR I=0 TO 4;IF ROUND(Z(I)-INT(Z(I)),1)=T/5 THEN NEXT I;W=1
340 IF S=1 AND W=1 THEN L=20;M$="une QUINTE ROYALE";GOTO 500
350 V=0;I=0;GOSUB 400;IF M>3 THEN L=M*5
360 IF W=1 THEN L=7;M$="une COULEUR";GOTO 500
370 IF S=1 THEN L=5;M$="une QUINTE";GOTO 500
380 IF M>0 THEN L=M;GOTO 500
```

```
390 L=0;M$="PERDU";GOTO 500
400 IF INT(Z(I))=INT(Z(I+1)) THEN V=V+1;I=I+1;IF I<4 THEN 400 E
LSE GOSUB 590
410 IF V=3 THEN M=15;M$="un CARRE";RETURN
420 IF V=2 THEN P=2;V=0;I=I+1;IF I<4 THEN 400
430 IF P=2 AND K=1 THEN M=10;M$="un FULL";RETURN
440 IF P=2 THEN M=4;M$="un BRELAN";RETURN
450 IF V=1 AND K=0 AND I<3 THEN K=1;V=0;I=I+1;IF I<4 THEN 400
460 IF V=1 AND K=1 THEN M=3;M$="une DOUBLE PAIRE";GOTO 490
470 IF I<3 THEN I=I+1;GOTO 400
480 IF K=1 OR V=1 THEN M=1;M$="une PAIRE"
490 RETURN
500 X=50;Y=48;GOSUB 880;U=0;IF L>0 THEN PRINT "Vous avez ";M$;"
 et vous gagnez ";L;"x";MISE;" soit:";L*MISE;"$";CAP=CAP+L*MISE
 ELSE PRINT SPACE$(9);"Je suis désolé, mais vous avez perdu";mi
se;"$";'résultat et cumul
510 X=50;Y=50;GOSUB 880;PRINT CHR$(27);"p";" PRESSEZ <ESPACE> P
OUR CONTINUER OU <EXIT> POUR ARRETER ";CHR$(27);"q"
520 BA$=INKEY$;IF BA$="" THEN 520
530 IF BA$<>" " THEN IF ASC(BA$)=27 THEN FOR I=0 TO 4;PRINT CHR
$(7);NEXT;PRINT CHR$(27)+"E";X=67;Y=48;GOSUB 880;PRINT "Adieu i
ngrat !";FOR I=1 TO 5000;NEXT;PRINT CHR$(27);"e";CHR$(27);"E";C
HR$(27);"H";END;'fin par <EXIT>
540 GOSUB 550;GOTO 90
550 W=0;N=0;M=0;K=0;P=0;FOR I=1 TO 14;Z(I)=0;NEXT I;IF CAP>0 TH
EN RETURN
560 GOSUB 890;X=60;Y=47;GOSUB 880;PRINT "Ah Ah, je vous ai plum
é en";RO;"tours";X=48;Y=49;GOSUB 880;PRINT "Avez-vous assez de
courage pour m'affronter encore une fois ?";X=70;Y=51;GOSUB 880
;PRINT "(O)ui ou (N)on"
570 A2$=UPPER$(INKEY$);IF A2$="O" THEN CAP=100;RO=0;GOSUB 890;R
ETURN
580 IF A2$="N" THEN BA$=CHR$(27);GOTO 530 ELSE 570
590 IF V=1 AND K<>1 THEN K=1;V=0
600 RETURN
610 FOR I=0 TO 3;IF INT(Z(I))>Z(I+1) THEN Q=Z(I+1);Z(I+1)=Z(I);
Z(I)=Q;R=1;'tri des cartes
620 NEXT I;IF R=1 THEN R=0;GOTO 610;'test d'une éventuelle modi
fication
630 S=0;FOR I=N TO 3;IF INT(Z(I+1))-INT(Z(I))=1 THEN NEXT I;S=1
;RETURN
640 IF INT(Z(0))=0 AND N=0 AND INT(Z(4))=12 THEN N=1;GOTO 630;'
test de l'as
650 RETURN
660 REM **** VARIABLES ET GRAPHISMES DES CARTES
670 RESTORE 1110;FOR I=0 TO 3;READ LO;FOR J=1 TO LO;READ KY;CO$
(I)=CO$(I)+STRING$(KY,32+312*((J-1)/2-INT((J-1)/2)));NEXT J;FOR
 L=0 TO 6;A$(I,L)=MID$(CO$(I),1+7*L,7);NEXT L;NEXT I
680 C$="  "+CHR$(134)+STRING$(13,142)+CHR$(140)+" ";D$=C$+c$+c$
+c$+c$
690 C1$=CHR$(134)+STRING$(13,138)+CHR$(140)
700 E$="  "+CHR$(131)+STRING$(13,139)+CHR$(137)+" ";F$=e$+e$+e$
+e$+e$
710 E1$=CHR$(131)+STRING$(13,138)+CHR$(137)
720 A$="  "+CHR$(135)+STRING$(13,143)+CHR$(141)+" ";B$=a$+a$+a$
+a$+a$
730 A1$=CHR$(133)+SPACE$(13)+CHR$(133)
740 PRINT CHR$(27);"H";:PRINT D$;:FOR I=1 TO 11;PRINT b$;:NEXT;
PRINT f$;RETURN;'retourne les 5 cartes
750 RESTORE 910;X=32;y=47;GOSUB 880;FOR J=1 TO 12;READ MES$;FOR
 I=1 TO LEN(MES$);H$=MID$(MES$,I,1);'lecture et affichage des e
xplications
760 IF H$="*" THEN PRINT CHR$(13);GOTO 800;'retour à la ligne
770 IF H$="%" THEN h$=";" ELSE IF H$="+" THEN 860
780 IF H$="#" THEN 870 ELSE IF H$="-" THEN h$=CHR$(149)
790 PRINT h$;
800 NEXT I;NEXT J;X=0;Y=52;GOSUB 880;PRINT CHR$(27);"r";PRINT S
PACE$(90);PRINT CHR$(27);"u";RETURN;'trace la ligne horizontale
810 REM **** DISTRIBUTION DES CARTES
820 Z1=INT(Z(I));X=34+I*18;GOSUB 830;Y=35;X=X+2;GOSUB 880;PRINT
 C$(Z1);X=X+2;FOR KY=36 TO 42;Y=KY;GOSUB 880;PRINT A$(10*(Z(I)-
INT(Z(I))),KY-36);NEXT KY;X=X+3;Y=43;GOSUB 880;PRINT SPACE$(6-L
EN(C$(Z1)));C$(Z1);CHR$(7);RETURN
830 Y=33;GOSUB 880;PRINT C1$;FOR L=34 TO 44;Y=L;GOSUB 880;PRINT
 A1$;NEXT L;Y=L;GOSUB 880;PRINT E1$;RETURN
840 REM **** DESSIN DE POKER
850 RESTORE 1040;FOR I=1 TO 5;READ J;FOR KY=1 TO J;READ M,L;Y=3
6+I;X=35+M;GOSUB 880;PRINT STRING$(L,188);NEXT KY;NEXT I;RETURN
860 PRINT CHR$(27);"p";GOTO 800;' inversion on
870 PRINT CHR$(27);"q";:GOTO 800;' inversion off
880 PRINT CHR$(27);"Y";CHR$(Y);CHR$(X);"";:RETURN;'positionneme
nt du curseur
890 X=0;FOR Y=46 TO 52;GOSUB 880;PRINT CHR$(27);"K";NEXT;X=91;F
OR Y=54 TO 61;GOSUB 880;PRINT CHR$(27);"K";NEXT;RETURN
900 REM **** EXPLICATIONS
910 DATA Bienvenue à Las Végas! Je m'appelle Bill et je suis vo
tre croupier favori ...*
920 DATA Malgré ma ferme intention de vous plumer je vais tout
de meme vous expliquez les règles%**
930 DATA Le jeu se fait sur 2 tours avec 5 cartes que je vous d
onne, Aprés le premier tour vous*avez la possibilité de changer
 une ou plusieurs cartes en indiquant leur numéro.*
940 DATA Le but étant de réaliser les combinaisons qui rapporte
nt le plus.... En voici le détail%*
950 DATA +PAIRE%# 2 cartes de meme valeur.............1 fois la
 mise-
960 DATA +DOUBLE PAIRE%# 2 paires.....................3 fois la
 mise-
970 DATA +BRELAN%# 3 cartes de meme valeur............4 fois la
 mise-
980 DATA +QUINTE%# 5 cartes se suivant................5 fois la
 mise-
990 DATA +COULEUR%# 5 cartes de la meme couleur.......7 fois la
 mise-
1000 DATA +FULL%# Une paire et un brelan..............10 fois l
a mise-
1010 DATA +CARRE%# 4 cartes identiques................15 fois l
a mise-
1020 DATA +QUINTE ROYALE%# Quinte et couleur..........20 fois l
a mise-
1030 REM **** CODES DE POKER
1040 DATA 6,4,5,22,5,40,1,44,1,58,5,76,5
1050 DATA 9,4,1,8,1,22,1,26,1,40,1,43,1,58,1,76,1,80,1
1060 DATA 6,4,5,22,1,26,1,40,3,58,3,76,5
1070 DATA 8,4,1,22,1,26,1,40,1,43,1,58,1,76,1,79,1
1080 DATA 7,4,1,22,5,40,1,44,1,58,5,76,1,80,1
1090 DATA AS,2,3,4,5,6,7,8,9,10,VALET,DAME,ROI
1100 REM **** CODES DES GRAPHISMES DES COULEURS
1110 DATA 12,1,2,1,2,1,21,1,5,3,3,5,1;'coeur
1120 DATA 14,3,1,5,3,3,5,1,7,1,5,3,3,5,1;'carreau
1130 DATA 16,3,1,5,3,3,5,1,9,1,1,1,2,3,1,5,3;'pique
1140 DATA 18,2,3,4,3,2,2,1,1,1,11,1,1,1,2,3,1,5,3;'trefle
1150 RESUME 110
1160 X=100;Y=55;GOSUB 880;PRINT "CAPITAL:";USING "#####";CAP;:P
RINT "$"
1170 Y=57;GOSUB 880;PRINT "Nb DE TOURS:";USING "###";RO;RETURN
```

SUR L'ECRAN VERT DE MES NUITS BLANCHES...

Longtemps, je fus persuadé que mon traitement de texte ne pourrait guère m'offrir mieux qu'une calligraphie parfaite... Quelle ne fut pas ma surprise quand je découvris qu'il recelait des dons cachés...

Non content d'être aussi un ordinateur, voilà qu'il s'était mis en tête de m'affronter dans le plus noble des jeux d'esprit; les échecs.
"Il m'a bien reconnu", me suis-je dit en aparté, "non seulement je suis le plus mauvais joueur d'échec de la galaxie mais par-dessus le marché, il prend un allié, et quel allié ce 3D CLOCK CHESS !".

N'ayant pas l'intention de subir plus longtemps l'hilarité impudique de son curseur, je chargeais le programme me tenant prêt à affronter tous les affres du ridicule.

Je dois avouer que la boîte ne m'avait pas menti. Pour du tridimensionnel j'étais gâté et pour du CLOCK, alors le grand bonheur, pas une, mais deux horloges. Une pour lui et une pour moi, j'ai dit !
Quel graphisme ! Du grand luxe (figure 1) et pour parfaire mon étonnement, il m'offrait deux graphismes de lettrage. "Raté !" lui répondis-je, c'est très joli mais illisible à l'écran (Figure 2).

FIGURE 2

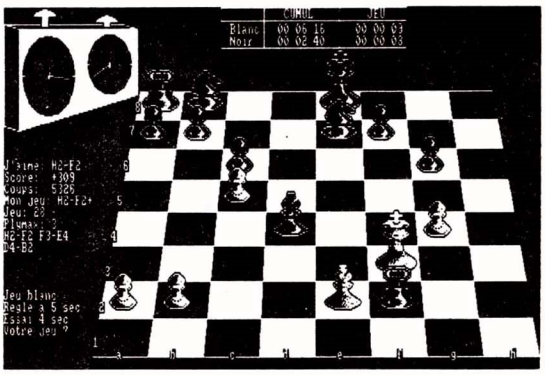
```
Options possibles
================
0...Commute le jeu de caracteres
1...Nouvelle partie
2...Analyse de position
3...Retours au CP/M
4...Options possibles en cours de jeu
5...Options disquettes
```

```
Options Possibles
================
0...Commute le Jeu de caracteres
1...Nouvelle Partie
2...Analyse de Position
3...Retours au CP/M
4...Options Possibles en cours de Jeu
5...Options disquettes
```

J'avais marqué un point et je le sentais vexé... "Je m'en vais te montrer mes options de jeux et l'on verra bien combien de points tu peux encore espérer marquer." sembla être sa seule réponse.

D'abord il m'offrait le mode SECONDE à savoir le temps moyen que je lui laissais pour jouer (entre 5 et 999 secondes). Je n'hésitais pas un instant pour lui prouver mon fair-play en lui en laissant le minimum soit 5 secondes par coup.

FIGURE 1



J'avais beau trainer et tirer des plans infernaux, il me mata tout de même. Je devais donc essayer l'option TIMING qui, identique à la précédente dans l'esprit, ne l'était point dans le jeu.

N'ayant pas plus de chance dans ce mode, je fis un petit crochet par le mode ANALYSE permettant de modifier le jeu en cours en supprimant ou rajoutant n'importe quelle pièce sur n'importe quelle case. Vous imaginez ce que je fis...
Plus de reine pour lui et 2 fous tout neufs pour moi... Un triomphe et je gagnais haut la main !

Pour lui prouver que j'étais bon gagnant, je lui proposais une petite revanche en mode HORLOGE. Dans ce mode on choisit un temps total par partie pour chaque joueur. Le premier atteignant la limite, sans avoir maté son adversaire, est déclaré perdant.

"Avantageux", me dis-je, "4 minutes pour lui et 120 pour moi. Voilà qui est équitable !"

Je jouais donc l'obstruction et profitais encore une fois du mode ANALYSE pour remettre sur le damier une jolie petite tour qu'il m'avait honteusement subtilisée. (Le mode ANALYSE donne la possibilité de revenir un ou plusieurs coups en arrière en remettant les pièces dans leur ordre d'origine).
Le TIMING permet aussi de jouer en BLITZ (5 minutes par joueur, par partie). L'horloge fonctionne tout à fait comme les vraies de compétition, moins la fatigue occasionnée par l'appui qui se fait automatiquement.
Enfin ce qui devait arriver arriva; Le programme perdit au temps...

Comprenant son désarroi, je n'osais lui proposer le mode MATCH dans lequel il aurait été obligé de jouer chacun de ses coups dans le même temps que les miens et lui suggerais quelques problèmes de MAT extraits de mon guide MARABOUT. Il s'en tira avec brio et cela aussi bien pour les mats en 1, 2 voire 3 coups.

J'allais même lui proposer de trouver un mat en 3 coups à partir d'un jeu non défait et après 119000 recherches il s'avoua vaincu (Encore une fois!).

Pour me faire pardonner de toutes ces infamies, je lui donnais enfin sa chance en lui laissant 15 minutes par partie en mode AUTOMATIQUE où jouant contre lui-même il aurait été avisé de tricher...
Pour continuer mon apprentissage forcené, j'usais et abusais de l'option DISQUETTE pour sauvegarder les plus grands moments des dix derniers championnats du monde. Une disquette y suffit car chaque partie occupait 7 Ko soit vingt parties par face.

Je dois avouer qu'aujourd'hui nous sommes enfin réconciliés et mes progrès sont flagrants. Maintenant il m'aide et me conseille (OPTION R), de temps en temps il joue même à ma place (OPTION P) ou me montre le jeu sous un autre angle (OPTION O) et nous coulons des soirées presque paisibles...

Quand je pense qu'il va falloir remettre ça avec le BRIDGE !

Pierre PAND

FICHE TECHNIQUE

NOM : 3D CLOCK CHESS
TYPE : JEU CLASSIQUE DE REFLEXION
AUTEUR : CHRIS WHITTINGTON / GILLY ASHFORTH
EDITEUR : CP SOFTWARE
IMPORTATEUR / DISTRIBUTEUR : D.D.I.
PRIX PUBLIC : 150 F.

MESSAGE D'ECRAN :

Pour compléter la notice trop succinte quant aux messages affichés en cours de jeu, voici un petit tableau avec le détail :

MESSAGES	FONCTIONS
CUMUL	Temps total déjà utilisé par le joueur.
JEU	Temps utilisé pour le coup.
J'aime	Le programme indique le coup qu'il préfère celui-ci n'est pas forcément celui qu'il va jouer. Pour le forcer à le jouer il faut presser la touche STOP.
Ouverture	Le programme joue un coup faisant partie de sa bibliothèque d'ouverture.
Score	Sa notation personnelle en fonction du jeu en cours. Positive : Le programme se considère en bien meilleure position. Négative : l'inverse.
Coups	Nombre de mouvements envisagés par le programme. Environs 1000 par seconde.
Mon jeu	C'est le coup qu'il joue. Si celui-ci met en échec, il est suivi par +.
Jeu	Numéro du coup.
Plymax	Profondeur de son évaluation en nombre de demi coups. Cette évaluation est suivie par l'affichage des coups les plus forts selon son système d'évaluation.
jeu blanc / noir	La couleur de celui qui doit jouer.
Minute / Jeu	Temps total alloué en mode HORLOGE.
Essai	Temps moyen par coup.

L'ECHO A LU : LE GUIDE MARABOUT DES ECHECS *par* FRITS VAN SETTERS.

L'AVIS DE L'EXPERT :

Nous avons essayé de nombreux programmes d'échecs et celui-ci nous a particulièrement intéressé pour les raisons suivantes :
Tout d'abord, il peut jouer vite et bien tout en évitant les grossières erreurs tactiques trop souvent rencontrées par le passé. Avec plus de temps, il se montre difficile à battre et ce malgré un léger manque d'agressivité. Ensuite, son graphisme très réaliste est précis et sans ambigüité.

L'Horloge est une grande innovation et nous a permis d'organiser un petit tournoi en BLITZ contre 5 de nos joueurs. Un seul a perdu, trois ont gagné au temps et un l'a battu avant le temps. C'est fort honorable, surtout si l'on tient compte du fait que nous nous sommes accordés deux minutes de plus par partie pour entrer nos coups (tout le monde n'est pas un as du clavier...).
Nous avons estimé sa force en BLITZ à 1600 E.L.O.

Le mode analyse est très pratique et nous avons essayé de nombreuses combinaisons. L'une d'entre elles nous a permis de nous rendre compte du point suivant : En mode PROBLEME, un mat ne pouvait se faire que par la promotion d'un pion en cheval et il ne l'a pas vu parce qu'il ne s'autorise que celle en dame alors qu'il laisse le choix au joueur.
Une critique unanime a trait à la bibliothèque d'ouverture dont le programme sort très vite et ne semble pas aussi gigantesque que la publicité le laisse entendre. Cela est d'autant plus surprenant que JON SPEELMAN, qui a collaboré à sa conception, a beaucoup écrit sur les ouvertures.

Notons au passage que le recours à la prise en passant, petit et grand roques se font dans les règles de l'art ce qui n'a pas toujours été le cas dans d'autres programmes que nous avons précédemment testés.

Nous conclurons sur un des points les plus marquants de ce programme qui concerne la variété de son jeu en fonction du mode ou du temps choisi, ce qui montre une bonne qualité d'adaptation et d'analyse et en font un partenaire tout à fait recommandable aux joueurs d'un bon niveau.

AVANT PREMIERE
UNE EXCLUSIVITE D.D.I.

PCW 8256

3D CLOCK CHESS

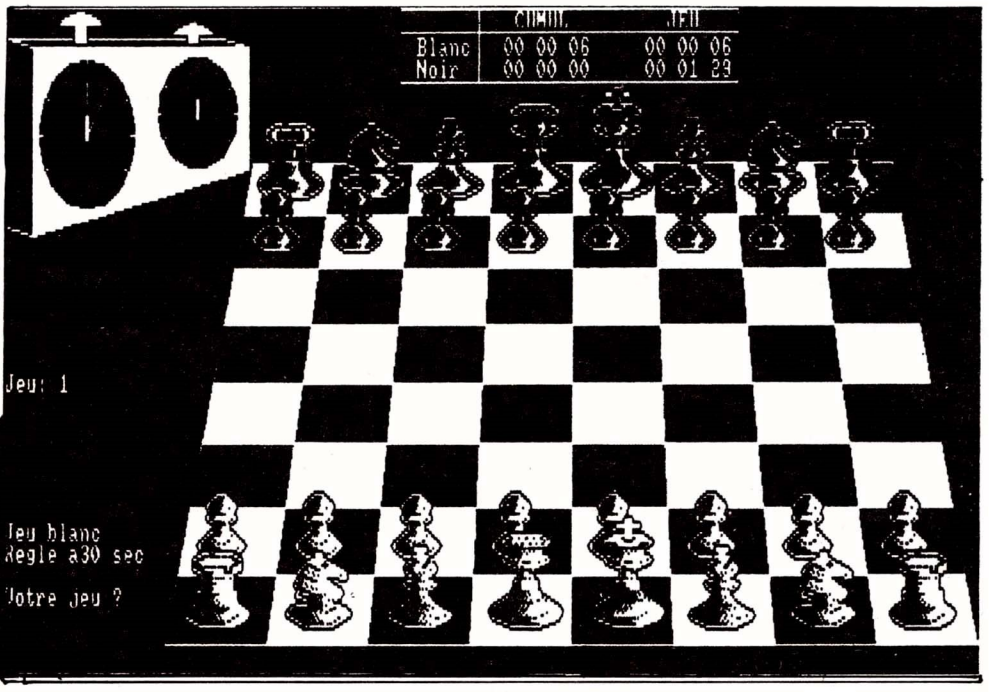
Le superbe 3D CLOCK CHESS est (en avant première) **disponible en français (programme et notice) et cela même avant qu'il ne le soit en Angleterre ! ***

UN FABULEUX PROGRAMME AUX PERFORMANCES ETOURDISSANTES.
ULTRA RAPIDE - 100 % LANGAGE MACHINE.

- ☆ **Jeu en 3D avec orientation bi-directionnelle**
- ☆ **4 possibilités de jeu**
- ☆ **Copie d'écran sur imprimante**
- ☆ **Sauvegarde sur disc des parties**
- ☆ **Plusieurs milliers d'ouverture programmées**
- ☆ **Menus d'aide très élaborés.**

Créé en collaboration avec le grand maître JON SPEELMAN, Champion d'Angleterre 1978 - 1985.

EN DISC 150 F.



Les quatre modes de jeu permettent une infinité de niveaux convenant aussi bien aux débutants qu'aux experts chevronnés.

- **MODE PENDULE :** Choisissez le temps limite de jeu d'une partie complète pour les blancs et pour les noirs.
- **MODE MATCH :** Le programme doit jouer ses coups dans le même temps que les vôtres.
- **MODE TIMING :** Imposez un temps de réponse au programme.
- **MODE ETUDE :** Demandez-lui de trouver le Mat en 3 coups par exemple.
- **MODE ANALYSE :** Changez de côté, de couleur ou certaines pièces du jeu en cours de partie.
- **AFFICHAGE :** Outre un superbe jeu en 3D, le programme affiche les niveaux de recherche avec les positions qu'il étudie. Vous pouvez même le forcer à jouer l'une d'entre elles.
- **OPTIONS DIVERSES :** Conseil de jeu ou jeu à votre place. Hard copy sur imprimante, sauvegarde sur disc de parties, jeu automatique (le programme joue seul dans le mode et les temps que vous avez choisis).

En cas de difficulté pour vous le procurer chez votre revendeur habituel, vous pouvez l'obtenir par correspondance en ajoutant 20 F de port à :

C.A. PARIS NORD - LE BONAPARTE - 93153 LE BLANC-MESNIL-CEDEX TEL.: 48.67.28.44 - TELEX : 213 396 F.

**** d'autres logiciels sont disponibles pour le 8256. Pour en obtenir la liste complète écrivez-nous.***

L'existence du 8512. Hasard ou sacrée veine ?

*Initialement connu en **256 ko**, la mémoire vive du **PCW** était, à l'origine, construite à partir de **16 RAM de 16 ko** chacune. Pour palier à d'éventuelles fluctuations des prix d'achat, les concepteurs laissèrent la possibilité à la carte de recevoir plusieurs types de circuits d'origines différentes.*

*Par bonheur, le cours des **RAM dynamiques** subit une baisse de près de **30 %** entre l'époque de la conception et celle de la fabrication. Ceci permet d'obtenir la même capacité en ayant recours (pour un prix identique) à 8 **RAM dynamiques de 256K bit** libérant ainsi 8 supports sur lesquels ils n' avaient plus qu'à rajouter 8 autres circuits pour doubler la mémoire !*

Par contre, le deuxième lecteur de disquette était bien prévu...

Melbourne s'attaque à nos nuits...

*L'éditeur anglais **MELBOURNE**, célèbre pour ses hits sur **CPC**, travaille d'arrache pied pour "offrir" aux **PCWISTES** une traduction de deux de ces meilleurs titres. Il s'agirait donc de : "**THE HOBBIT**" et de "**LORD OF THE RINGS**" plus connu sous le nom de "**SEIGNEUR DES ANNEAUX**", soit deux grands jeux d'aventure à grand spectacle.*

Encore des nuits blanches en perspective !

Qui a dit pénurie ?

*Après nombre de polémiques concernant la disponibilité des disquettes 3 pouces, il semble, après lecture de, **HEBDOGICIEL N° 139 du 13 Juin** et **AMSTRAD MAGAZINE N° 12 du mois de Juillet**, que la situation soit revenue à la normale. Pour preuve, d'alléchantes photos d'une montagne de cartons de disquettes. Sans vouloir raviver de vieilles querelles, **L'ECHO** pose la question suivante :*

SONT - ILS PLEINS ???

*En attendant d'offrir à nos lecteurs la photo exclusive de **100.000** disquettes alignées en rang d'oignons, nous conseillons aux spéculateurs d'engranger...*

Pourquoi faire simple quand...

*On peut faire compliqué. La preuve par 4 ou plutôt par 2 avec les standards de disquettes **3 pouces**. Le **CF-2**, dit simple densité, est destiné au lecteur **A** et n'est, enfin de compte, qu'un **CF-2D**, dit double densité, de qualité moindre. On découvre alors que la fabrication est unique et que seuls les tests qualificatifs permettent une sélection vers l'un ou l'autre des formats. On peut déduire que l'utilisation sur lecteur **B** du **C2-F** en **720 Ko** représente un risque. Pour ce qui nous concerne, cela fait maintenant 3 mois que plusieurs **C2-F** sont utilisées comme **C2-FD** et aucune défaillance n'a encore été constatée...*

Nous attendons votre avis sur la question...

○ ○ ○ ○ AZERTY

cours complet de dactylographie pour la maîtrise du clavier Azerty

250 f.

une méthode unique
comprenant plus de cent exercices
progressifs en rythme et en difficulté

Mettez toutes les chances de votre côté avec AZERTY

c'est un logiciel **LOGI'STICK** distribué par **D.D.I.**
en vente chez votre revendeur spécialiste **PCW**
Renseignements (1) 48.67.28.44 +

(suite de la p. 11)

CW : Bien, j'ai fait suffisamment de programmes d'échec pour être fier de deux nouvelles possibilités. La première est l'horloge dont je suis très content et la seconde concerne la façon d'utiliser le temps pour organiser le jeu.

E : Penses-tu améliorer ce programme ?
CW : J'améliore toujours les programmes car il y a toujours des petits détails à peaufiner. Il m'arrive même de faire de grosses modifications ou encore de tout refaire !

E : Quelle partie du **3D CLOCK CHESS** voudrais-tu modifier ?
CW : Je crois que j'affinerais la sélection des coups pour qu'elle soit encore plus nette dans ses choix. A ce stade du programme c'est dur...

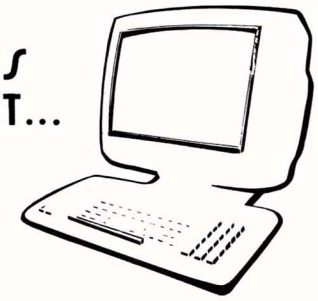
E : Et tes projets sur **PCW** ?
CW : Le bridge vient d'arriver et j'attends que les auteurs envoient leur production mais pour le moment ce n'est pas terrible...

Gilly Ashforth la brillante et riante graphiste de CP SOFTWARE révèle à L'ECHO comment ont été créées les pièces du 3D CLOCK CHESS.

E : Thank you mister Chris
CW : L'ECHO DU PCW is always welcome !

propos recueillis par **Gilles PROBST**

LES P.C.WISTES NOUS ECRIVENT...



MR BADELEUK - BORDEAUX...

Je suis très ennuyé par certaines particularités de mon LOCOSCRIPT. La plus génante concerne les changements de justifications qui entraînent un blocage complet de l'ordinateur. Que dois-je faire ?

l'ECHO...

Vous disposez probablement de la version **1.1** qui souffrait de quelques petits défauts dont la nouvelle version est exempte. Il s'agit de la version **1.21** que vous pourrez vous procurer chez votre revendeur habituel. Vous constaterez ainsi que deux options ont été ajoutées : La sauvegarde en ASCII et la possibilité de choisir les pages que vous voulez imprimer.

Mr CAPONE - PARIS 18è...

J'éprouve beaucoup d'intérêt pour l'utilisation de CP / M+ mais la documentation jointe au matériel me laisse sur ma faim. Existe-t-il des clubs spécialisés ?

L'ECHO

Tout à fait ! Nous vous recommandons le club **OUF** dont l'un des membre les plus actifs dirige une section **AMSTRAD**. Leur nouveau siège est à l'adresse suivante : **CLUB OUF, 10 RUE ST NICOLAS PARIS XIIè TEL 43.44.82.65**
Comptant plus de **1000** membres, le club **OUF** prévoit même un cadeau de bienvenue aux abonnés de **l'ECHO DU PCW !**

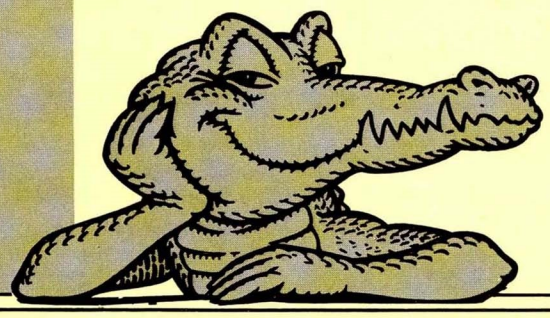
MME DENIS - GUERET...

Je dirige un club vidéo et j'ai acquis un PCW pour notre correspondance courante. Je souhaiterais pourtant gérer la totalité de nos membres et par la même occasion, faire la comptabilité. Notre domaine d'activité fait-il l'objet de programmes spécifiques ?

L'ECHO

Absolument, nous pouvons déjà vous confirmer qu'un éditeur travaille actuellement sur une application totalement dédiée au **VIDEO CLUB** ; malheureusement, elle ne nous est pas encore parvenue. Cela ne saurait tarder nous a-t-il affirmé. En attendant vous pouvez lui en demander plus... **NVI : 29.82.19.88**

Votre courrier est notre meilleure façon de partager vos préoccupations. Il sera publié si les questions qu'il soulève ou les idées et avis qu'il donne sont susceptibles de concerner une partie importante d'entre nous. Chaque mois, un courrier sera sélectionné par la rédaction pour être élu "courrier du mois". Aucun élément prédéfini n'interviendra dans ce choix. Ce sera notre courrier préféré, un point c'est tout.
Pour démarrer cette rubrique, nous avons imaginé quelques lettres que vous auriez pu nous envoyer... A bientôt.



l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

VIDEOSHOP

Crédit immédiat et facilités de paiement mensualités fixes : 400 F

AMSTRAD PCW 8256 ~~5990 F.HT~~ **4997 F.HT**

encore plus fort

Formation sur D Base II et Multiplan
Cours Collectifs Entreprises
Contrat de maintenance
Nous consulter...

Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensualités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 monochrome	2690	470	6	22,80	133
CPC 464 couleur	3990	750	9	22,80	360
CPC 6128 monochrome	4490	923	10	22,80	433
CPC 6128 couleur	5990	1176	14	22,80	786
PCW 8256	5950	1136	14	22,80	786
Lecteur de disquettes DDI	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes FD2 (8256)	1990	482	4	22,80	92
Imprimante DMP 2000	2290	423	5	22,80	133
Imprimante Epson Lx 80	2990	770	6	22,80	180
PCW 8512	7690	1147	20	22,44	1457

(1) Prix au 01.01.86 sous réserve de baisses éventuelles.

(2) TEG : Taux en vigueur au 1.11.85
Offres valables sous réserve de stock disponible.

UTILITAIRES

Multiplan (D) 6128-8256 ..... 499F
D Base II (D) 6128-8256 ..... 790F
Turbo Pascal (D) 6128-8256 ..... 740F
Turbo Tutor (D) 430F
Tool Box (D) 740F
Quick Mailing 8256-8512 ..... 790F
Comptabilité Alienor 8256 ..... 1050F
Pocket Wordstar (Tt Texte) 890F
Pocket Base (Gestions de Fichiers) 690F
Pocket Calc (Tableau) 490F
Générateur D Base II 490F
Stock-Facturation 1750F
Dr Graph 649F
Dr Draw 649F
Compilateur Basic 649F
L'ECHO DU PCW (Magazine) 30F

PERIPHERIQUES

Lecteur + contrôleur disquettes 1990F
Lecteur de disquettes FDI 1590F
Tablette graphique Grafpad II (C/D) 890F
RS 232 (C) 8256 ..... 690F
Souris AMX 690F
Extension 256 Ko 8256 ..... 490F
Lecteur K7 + câble (664-6128) 390F
Stylo Optique 8256 ..... 880F
Extension 256 Ko 8256 ..... 490F
Technimusique 490F
RS 232 (C) 590F
Liaison Amstrad Minitel + soft 390F
Serveur 8256 + Modem 3800F
Logiciel serveur + câbles 1500F

BIBLIOGRAPHIE

Le Basic de l'Amstrad (PS) 120F
102 programmes CPC 464 (PSI) 120F
Super jeux Amstrad (PSI) 120F
Le livre du CPM (PSI) 149F
Trucs et astuces (Micro-Appl) 149F
Programmes Basic (Micro-Appl) 129F
Basic aux bout des doigts (id.) 149F
Amstrad ouvre-toi (id.) 99F
Jeux d'aventure (id.) 129F
Bible du programmeur (id.) 249F
Langage Machine (id.) 129F
Graphisme et sons (id.) 129F
Peeks et Pokes (id.) 99F
Livre du lecteur de disquettes 149F
Initiation D Base II 250F
Le livre du CPM-Micro Appl 149F

JEUX

3 D Clock Chess 8256 ..... 150F
Bridge Player 8256 ..... 220F
Bat Man 8256 ..... 190F
SAS 8256 ..... 160F
Crafton et Xunk (C/D) 140/220F
Sorcery Plus (C/D) 95/185F
Amélie Minuit (C/D) 140/220F
Macadam Bumper (C/D) 160/240F
Bataille pour Midway 140F
Bataille d'Angleterre (C/D) 140/220F
Mission Delta (C/D) 120/195F
Rallye II (C/D) 160/265F
Empire (C/D) 195/265F
Way of Exploding Fist (C) 120F
Bruce Lee (C/D) 120/195F
Tyrann (C) 185F
Bad Max (C) 199F
3D Voice Chess (C/D) 160/199F
Sold a Million (C/D) 120/180F
Raid (C/D) 129/195F
Mandragore (C/D) 245/295F
La Geste d'Artillac (C/D) 290/350F
L'Affaire Vera Cruz (C/D) 160/195F
Théâtre Europe (C/D) 140/220F
Match Point (C/D) 125/195F
Scrabble (C/D) 245/295F

VIDE SHOP l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____
☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

ATTITUDES 86003

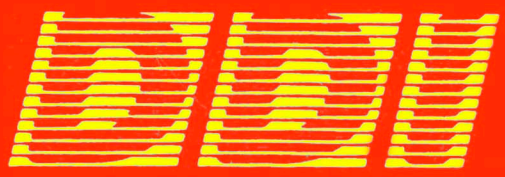
TOUT

ce qui se fait de bien

sur votre

PCW 8256/8512

est distribué par



DUPLICATION ET DIFFUSION INFORMATIQUES

La documentation complète ainsi que la liste des revendeurs agréés D.D.I vous seront immédiatement et gracieusement envoyées sur simple appel au :
(1) 48.67.89.54 (HOT LINE PCW)

Ou par courrier à :

D.D.I.
DIVISION PCW
C.A.P.N. "Le Bonaparte" BP 37
93153 LE BLANC-MESNIL CEDEX